

Universidad Andina Simón Bolívar

Sede Ecuador

Área de Letras

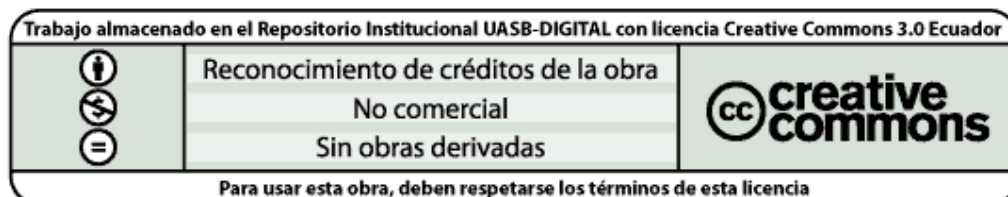
Programa de Maestría en Estudios de la Cultura

Mención en Comunicación

**El Capitán Escudo: la lucha de los símbolos patrios contra los
antivalores nacionales**

María Belén Garcés Custode

Quito, 2016

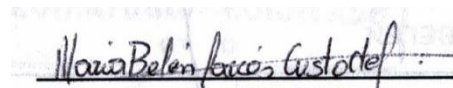


CLAUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN DE TESIS

Yo, **María Belén Garcés Custode**, autora de la tesis intitulada “El Capitán Escudo: la lucha de los símbolos patrios contra los Antivalores Nacionales”, mediante el presente documento dejo constancia de que la obra es de mi exclusiva autoría y producción, que la he elaborado para cumplir con uno de los requisitos previos para la obtención del título de magíster en la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador.

1. Cedo a la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador, los derechos exclusivos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, durante 36 meses a partir de mi graduación, pudiendo por lo tanto la Universidad, utilizar y usar esta obra por cualquier medio conocido o por conocer, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico. Esta autorización incluye la reproducción total o parcial en los formatos virtual, electrónico, digital, óptico, como usos en red local y en internet.
2. Declaro que en caso de presentarse cualquier reclamación de parte de terceros respecto de los derechos de autor/a de la obra antes referida, yo asumiré toda responsabilidad frente a terceros y a la Universidad.
3. En esta fecha entrego a la Secretaría General, el ejemplar respectivo y sus anexos en formato impreso y digital o electrónico.

Quito, julio de 2016

A handwritten signature in dark ink, reading "María Belén Garcés Custode", is written over a horizontal line. The signature is cursive and somewhat stylized.

María Belén Garcés Custode

Universidad Andina Simón Bolívar
Sede Ecuador

Área de Letras

Maestría en Estudios de la Cultura
Mención en Comunicación

**El Capitán Escudo: la lucha de los símbolos patrios
contra los Antivalores Nacionales**

Autora: María Belén Garcés Custode

Tutor: Alejandro Aguirre Salas

Quito, 2016

Resumen

La investigación examina los distintos elementos “nacionales” presentes en la historieta del *Capitán Escudo* publicada en la revista infantil *¡elé!*, editada entre 2005 y 2016. Se analiza el uso de los símbolos patrios, el habla, la representación paisajística y la utilización de ciertos “rasgos ecuatorianos” asumidos como formas comunes de autodefinición, incluyendo algunos defectos planteados como característicos de lo local, que serán encarnados por algunos de los villanos. Siendo todo ello la base de su denominación como “superhéroe tricolor” por parte de sus autores, permitiéndole avalar su identidad ecuatoriana y reclamarse como representante del Estado-nación ecuatoriano y de sus ciudadanos.

El *Capitán Escudo*, como producto comercial, incorpora características de los superhéroes de la industria del cómic internacional pero enarbolando estos “rasgos ecuatorianos”. Buscando que el principal enganche para sus lectores sea el promocionarse como un producto nacional que, a más de entretener, cumpla una labor de voluntad eminentemente educativa y civilizadora apelando a la capacidad de enseñanza que tienen los superhéroes, aleccionando a sus lectores en normas de comportamiento y valores que, de acuerdo con sus autores, se deberían incorporar para crear “un mejor país”.

Se analiza los cómics del *Capitán Escudo*, centrándose en una revisión gráfica y narrativa, buscando patrones de repetición, representaciones de lo nacional, su relación con hechos coyunturales del país y enseñanzas del personaje, combinadas con aportes teóricos sobre la nacionalidad, la identidad y los superhéroes como personajes ficticios.

El *Capitán Escudo* como personaje híbrido incorpora una variedad de elementos (ancestrales, modernos y de la industria cultural), busca representar a un Ecuador con una matriz constitutiva diversa, lo que lo coloca como superhéroe ecuatoriano al representar una identidad que es ciertamente indefinible.

Palabras clave: nacionalidad; identidad; civilización; superhéroes; cómic; ecuatoriano.

A Lasthenia y a Alberto Ramírez Valarezo, para
quienes la obtención de este título fue su gran sueño,
por su gran ejemplo de sacrificio y lucha, donde
quiera que estén espero que estén orgullosos.

Quisiera dar un profundo agradecimiento a Alejandro Aguirre por toda su paciencia, apoyo y guía durante este período, por abrirme la mente a nuevos horizontes, en especial por aquellas enriquecedoras charlas sobre cómics y superhéroes. Sin su ayuda no hubiera sido posible la consecución de este trabajo.

Un agradecimiento al profesor Fernando Balseca, que me tendió una mano amiga durante el proceso administrativo de este proyecto, por lo cual le quedo eternamente agradecida.

Gracias a Alejandro Bustos y al equipo de ZonAcuario quienes me abrieron las puertas de su editorial y colaboraron con información para este proyecto, compartiendo conmigo su gran creatividad y sus nobles sueños.

A Vicente Garcés por ser “mi consultor” y apoyo fundamental en toda esta investigación apoyándome, aconsejándome y animándome todo el tiempo, a Mauricio por ser mi remanso de calma y mi compañero incondicional de aventuras, a Susy por ser “mi ángel”, animarme y creer en mí en todo momento, y a Tyto por ser el apoyo y la alegría cuando las fuerzas flaqueaban.

Índice General

Introducción.....	9
Capítulo Primero	
El Capitán Escudo, de parodia a superhéroe de la industria ...	21
1.1. Del héroe al superhéroe.....	21
1.2. Una larga transformación.....	24
1.3. La piel que viste al Capitán Escudo	27
1.4. El rostro tras la máscara.....	31
1.5. Su combate para nuestra salvación.....	35
1.6. El Capitán Escudo, un producto híbrido	42
1.7. En la búsqueda de una estética propia	47
1.8. El Capitán Escudo y la situación del cómic latinoamericano	49
1.9. Superhéroes, un producto para ser consumido.	51
Capítulo Segundo	
¡A cambiar al Ecuador!.....	56
2.1. La cultura nacional y el rol de los héroes y superhéroes	57
2.2. El paisaje como unificador de lo nacional	61
2.3. La utilización de los símbolos patrios en el Capitán	66
2.4. El Ciudadano que deberíamos aspirar a ser	69
2.5. Cómo podríamos cambiar al Ecuador.....	72
2.6. Los villanos, aquellos molestos vecinos.....	76
2.7. La heterogeneidad unificada en el Capitán.....	83
2.8. El Capitán, representante de una ecuatorianidad indefinible.....	88
Conclusiones.....	92
Bibliografía.....	96

Tabla de anexos

Anexo 1. Primer cómic del Capitán Escudo.....	103
Anexo 2. Tres etapas del Capitán Escudo	104
Anexo 3. Segunda etapa del Capitán Escudo	105
Anexo 4. Tercer Capitán Escudo.....	106
Anexo 5. 10 años de evolución del <i>Capitán Escudo</i>	107
Anexo 6. Investidura de poderes al <i>Capitán Escudo</i>	108
Anexo 7. Identidad parcial del Capitán Escudo	109
Anexo 8. Traje místico del Capitán Escudo	110
Anexo 9. Cosplay del Capitán Escudo	111
Anexo 10. Mundo oculto o subterráneo al que llega el Capitán	112
Anexo 11. Evolución del <i>Kapitán Maligno</i>	113
Anexo 12. Algunos de los villanos del <i>Capitán Escudo</i>	114
Anexo 13. Representación de la multiculturalidad en el <i>Capitán Escudo</i>	117
Anexo 14. <i>Capitán Escudo</i> salvando a Victoria Paz.....	118

Introducción

La revista ecuatoriana *¡elé!* salió a la luz en el año 2005, como un producto de entretenimiento con una clara voluntad educativa, de producción bimensual y dirigida para niños, en cada edición trata un tema principal junto a otros temas secundarios que se presentan de una manera lúdica, con una estética variada y colores llamativos. Su nombre es una interjección de uso exclusivo en la sierra ecuatoriana (Orquera 2009, 124) que indica que se ha encontrado algo que se andaba buscando, utilizándose como una manera de demostrar y promocionar que es un producto ecuatoriano. La revista fue creada por ZonAcuario, una editorial conformada por un grupo interdisciplinario que abarca comunicadores, antropólogos, psicólogos, ilustradores y diseñadores, etc., quienes trabajaron de manera colaborativa en la elaboración de la revista.

De acuerdo con sus creadores, “en esta revista se dan a conocer valores universales para que los niños entiendan que son cosas que nos hacen bien como ecuatorianos” (Evolucionarios.ec 2013); intentando inculcar normas cívicas como solidaridad, respeto, buenos modales, etc., las cuales nos permitirían una convivencia social armoniosa. Por otro lado; uno de los objetivos de la revista, según sus autores, es que sea un objeto que “genere identidad en los más pequeños” (Ibíd.), al mostrar ciertas características que permiten formar una imagen del Ecuador como el paisaje, el habla, la historia, los valores que tendríamos y los antivalores que deberíamos vencer.

Debido a una inquietud artística de sus creadores se decidió incursionar en el campo del cómic, utilizándolo como un recurso educativo adicional. Un año después del nacimiento de la revista, en la edición de septiembre – octubre 2006 cuyo tema central era “A Cambiar al Ecuador”, apareció por primera vez el *Capitán Escudo*, “el primer superhéroe tricolor” como lo denominaron sus creadores. Su intención original nunca fue crear un superhéroe ecuatoriano, sino contrarrestar la fiesta de origen estadounidense recordando a los niños que el 31 de octubre se festeja el día del Escudo Nacional. Originándose en una caricatura que se denominaba *Antihalloween*, una tira de ocho cuadros, en la cual “un señor va a alquilar un disfraz y empieza a decir que no debemos festejar Halloween y la vendedora, le dice que con ese discurso político mejor debería

ponerse el de Batman.”¹ (Orquera 2009, 127), convirtiendo su primera aparición en un discurso político con un tinte un poco más adulto.² Debido a las potencialidades narrativas y gráficas del personaje, se decidió crearle una tira propia de aventuras que lleva su nombre “*Capitán Escudo*”, en la que se enfrentaba a villanos que encarnan antivalores, simplifican problemas sociales complejos, y atentan contra la pacífica convivencia ciudadana, teniendo como objetivo principal el apoderarse del Ecuador.

Al darle al personaje su propio cómic e irle generando historias y villanos, pasó de ser una parodia caricaturesca a un superhéroe a imagen de los superhéroes del cómic internacional aunque sin los superpoderes de estos. Su objetivo principal es buscar un cambio en el Ecuador por medio de la educación de las nuevas generaciones, como lo dice en su lema “A Cambiar el Ecuador”. Para ello debe luchar contra los villanos, siendo su rival más poderoso *Corruptus*, el líder de la denominada Liga de la Maldad, la asociación de villanos que buscan adueñarse del país y explotarlo para su beneficio.

El presente trabajo analiza la relación del cómic con el relato de nación ecuatoriana, así como su finalidad educativa, influenciada por una ideología civilizatoria en un período donde los meta relatos de Dios, Historia y Patria empiezan a desbaratarse y los conceptos tradicionales de hogar y nación se desestabilizan. Las culturas se mezclan con otras culturas y otras identidades, confundiéndose todas aquellas características que permitirían diferenciarnos unos de otros (Morley 2005, 135-136).

En este panorama entra en escena el *Capitán Escudo* reinventando un relato de nación, siendo un personaje que encarna un proyecto nacional civilizatorio, proyecto que históricamente buscó homogeneizar diferencias y escondió la pluriculturalidad, para lograr la cohesión en torno a la idea de nación. El Capitán, aunque trata de ser inclusivo, no lo logra del todo; ya que no se evidencia una pluriculturalidad real sino más bien una multiculturalidad presente en una variación cromática³, es decir aunque hay una inclusión y respeto, no existe una representación real de las distintas etnias que conforman el Ecuador. Por las características mestizas del personaje y las influencias del cómic internacional que tiene, termina siendo un héroe con un lugar de enunciación

¹ Primer cómic del *Capitán Escudo*, anexo 1.

² Debido a que se relacionó al expresidente Abdalá Bucaram con *Batman*.

³ El tema de la heterogeneidad y su representación en el Capitán, se tratará en el Segundo Capítulo.

occidental cuya lectura, significación y apropiación sería diferente para el grupo mestizo y para otras etnias.

Por esta cualidad de representante de un Ecuador homogeneizado, es importante entender cómo opera la idea de nación dentro del cómic y a qué características ecuatorianas apela el personaje para autodefinirse como representante de la sociedad ecuatoriana a la vez que busca generar un cambio en la misma. Tomando en cuenta que lo ecuatoriano es algo aún indeterminado que oscila entre ciertos valores civilizatorios y moralizantes creados desde el poder y otras tantas costumbres híbridas resultantes del choque de la conquista. Características variadas que fluctúan entre comida, preferencias musicales o un paradigma mediante el cual las distintas regiones del país tendrían rasgos específicos y únicos. Se analizará también al Capitán como representante de lo nacional en un medio donde el mercado dicta las normas a las cuáles debe acogerse para ser creíble como superhéroe, resultando una figura híbrida que se apropia de rasgos característicos de distintos estilos.

Para ello se examinará las revistas *¡elé!* y dentro de ellas al cómic del *Capitán Escudo*, enfocándose en textos, imágenes y estilo gráfico para comprender el tratamiento gráfico y narrativo que tiene el cómic, así como patrones de repetición en el hilo argumental de la historia. Cabe destacar que el análisis de las revistas se realizará a partir del ejemplar número 25 hasta el ejemplar 69, edición de despedida de la revista correspondiente a febrero – marzo de 2016, en la cual la editorial anuncia su decisión de cerrar por problemas económicos. No se realizará el análisis de las primeras 24 ediciones ya que de los primeros números no se encontró registro de ningún tipo ni en los archivos de sus propios creadores. Fue posible rescatar la primera aparición del Capitán gracias a la tesis “*Reseña del Cómic Quiteño*” (2009) de Katerinne Orquera, para la Facultad de Comunicación Social de la Universidad Central del Ecuador.

Se hará mayor énfasis en el análisis de la tercera etapa del Capitán, a partir de la revista *¡elé!* número 40, ya que desde este número el personaje sufre su consolidación como superhéroe. El trabajo de análisis se complementará con entrevistas a sus creadores y con referencias secundarias como redes sociales, artículos en medios de comunicación y en la página web del cómic del *Capitán Escudo*, intentando entender el mensaje que quiere dar este personaje. Ello se combinará con reflexiones teóricas de

categorías como *superhéroe*, *cómic*, y *nación*, de las cuales se derivarán otras que permitirán entender la representación nacional que realiza el superhéroe en el cómic.

El cómic educativo ecuatoriano:

El término cómic se utiliza para designar una secuencia de viñetas que tienen un desarrollo narrativo, es una forma discursiva que combina lo textual con lo visual. Reconocido como noveno arte, después del cine y la fotografía, a mediados del siglo XX (Flores 2010, 1), es uno de los medios de comunicación de masas que más popularidad ha tenido (sobre todo entre el público infantil y juvenil), desde su creación en la mitad del siglo XIX en Inglaterra, con la finalidad de ayudar a vender periódicos a migrantes adultos que no conocían bien el inglés pero que podían interpretar los dibujos. En el caso ecuatoriano, el cómic empezó como caricatura de la situación social y política del país y con el paso del tiempo se ha desarrollado como testigo de la historia nacional. En los últimos años, su finalidad ha cambiado dejando, un poco de lado, la política y surgiendo con distintos fines como los de la educación y de la persuasión (Orquera 2009, 48, 135).

Tanto el cómic como su industria están inmersos en unas relaciones de poder e ideologías las cuales, de acuerdo con Umberto Eco citado por Ana Merino, reflejan la implícita pedagogía de un sistema (la mecánica consumista del capitalismo o el discurso socialista que es pedagógico y paternalista) y podrían funcionar como refuerzo de mitos y valores vigentes (Merino 2003, 205); poseyendo la capacidad de educar y adoctrinar, de defender, y de dismantelar prejuicios raciales, sexistas, valores sociales y políticos (164). “La historieta es pues 'un arma de dos filos' que puede volverse contra la verticalidad y manipulación ideológica poniéndose al servicio -como medio- del cambio y el mejoramiento de los pueblos”. (Pérez Iglesias 1991, 6). Desde este punto de vista, la utilización del cómic en la revista *¡elé!* refleja una pedagogía que legitima el status quo, mezcladas con relatos que pretenden inculcar patriotismo y cívica en los niños para tener un mejor comportamiento y respeto por los valores ciudadanos.

La revista surge en un mercado competitivo en el cual niños y jóvenes prefieren las producciones extranjeras y el cómic en el Ecuador está todavía poco desarrollado, existiendo graves problemas en cuanto a publicación, distribución de las obras, publicidad, etc., problemas que influyeron en el cierre de la revista.

A pesar de que la revista *jelé!* se encuentra en perchas de los grandes almacenes del país y que en los últimos años había ido creciendo y consolidándose, logrando conseguir un tiempo record de casi 11 años de permanencia ininterrumpida en el mercado; mientras se finalizaba la presente investigación, en la edición número 69, sus autores hicieron el anuncio de que, por motivos económicos, esa sería la edición final; ya que, la revista no conseguía los medios suficientes para generar ganancias y solamente había logrado generar lo suficiente para cubrir gastos de producción,⁴ siendo la principal forma de mantenimiento de sus autores la producción de libros y material comunicativo de diversa índole por medio de la editorial.

ZonAcuario llevó adelante durante largo tiempo una estrategia de mercadotecnia adicional a la revista, como dos libros de chistes denominados *Súper Chistes de jelé!*, un libro de juegos llamado *Súper Juegos*, varios libros de actividades y material relacionado al *Capitán Escudo*, creando artículos como cuadernos, stickers, libros para pintar, un libro de juegos llamado “*Megajuegos*”, hasta un juego de cartas, estos productos cumplieron dos funciones, promocionar al personaje y a la vez generar ingresos adicionales a la editorial.

La revista, durante su existencia, llenó un vacío en cuanto a publicaciones periódicas educativas dedicadas al público infantil en el Ecuador. Pues si bien casi todas las producciones infantiles surgidas en el país han tratado de incluir un componente educativo que justifique su compra ante los padres de familia (quizás como un diferenciador con historietas internacionales cuyo valor es meramente entretenimiento), ninguna a excepción de *jelé!* ha tenido mayor desarrollo técnico ni trascendencia a lo largo del tiempo.

La primera revista infantil en el país se creó en 1890 por Francisco Martínez Aguirre con el nombre de *El Átomo*, su finalidad principal era la formación ética y moral del lector, transmitiendo los valores religiosos y morales de la época. Años más tarde, en 1941, la revista *El Pibe* publica la historieta infantil *Casos y Cosas de don Pérez* teniendo como objetivo la moralización y entretenimiento mediante fábulas. En 1949 aparece *Crispín*, una revista infantil de la que se publica solo un número, con varias

⁴ Alejandro Bustos, editor de la Revista *jelé!* y creador de los guiones del Capitán Escudo, entrevistado por María Belén Garcés, Quito, 12 de marzo de 2015.

historietas de humor para niños (Orquera 2009, 78-80).

En 1961 Jaime Salinas crea *Episodios Históricos de Jaén*, una colección de siete números serializados, que muestran la vida de personajes ilustres de la Historia ecuatoriana, siendo un producto educativo en valores patrióticos, donde sus personajes enseñan mediante su ejemplo y sus historias de valor y sacrificio. En ese mismo año Nelson Jácome genera historias que educan sobre el pasado de la nación ecuatoriana, surgiendo entre otras publicaciones la obra *El Descubrimiento del Amazonas* (86). A partir de la década de los 70, los autores empiezan a darse cuenta de la facilidad que tiene el medio para difundir información, en especial en el público infantil. Esta facilidad será aprovechada por las instituciones gubernamentales para realizar campañas informativas–educativas sobre distintos temas. Roque Maldonado, realiza varios folletos educativos y promocionales para el Ministerio de Salud en 1971 y el Instituto Ecuatoriano de Telecomunicaciones (IETEL) en 1977 (95). Siendo una forma de promoción institucional entre los ciudadanos, teniendo un carácter educativo popular, para que llegue a la mayor cantidad de gente incluyendo personas analfabetas.

En 1979 se lanza el primer libro de historietas llamado *De la Arqueología a la Historia: Cuando en el Ecuador no se hablaba Castellano* por Margarita Jaramillo Salazar (95). Se la considera una producción clave al mostrar la configuración de la nación ecuatoriana en un cómic, exponiendo la forma de vida cotidiana y las relaciones entre distintas culturas antes de la conquista. Al ser un producto del Banco Central del Ecuador en colaboración con las Naciones Unidas y la Unesco, toma como base para la gráfica y la narrativa los estudios arqueológicos realizados por esta institución.

En 1989 grupo Vistazo crea una revista muy popular entre el público infantil, se trata de *Pekes*, la cual tuvo 52 ediciones hasta 1993. Esta revista, de acuerdo con su creador Pedro Gambarrotti, nació con la premisa de que los niños puedan aprender con diversión (Comic Club de Guayaquil, 2012). Siendo la única revista que se podría considerar como la antecesora directa a *jelé!*, mostrando en un cómic las aventuras del personaje *Pikito* (un piquero que patas azules) y sus amigos, cuyos personajes representaban a animales del Ecuador. *Pekes* tuvo una circulación de 30000 ejemplares, pero por una crisis económica se suspendió su circulación, era también una producción que buscaba entretener y educar a los niños mediante temas interesantes y juegos

(Santibáñez 2012, 28). Entre otras obras de Gambarrotti se encontraría *Bubby Patas Azules*, creada en 2004, de la cual se lanzó únicamente una edición pues por falta de apoyo comercial no se pudo desarrollar más. Otra obra sería *Guayipancho* en la cual se habla de la conquista de los españoles a los huancavilcas, donde los españoles terminan siendo conquistados (Comic Club de Guayaquil, 2012). Fue una representación caricaturesca de los españoles y los indígenas en un marco histórico pero con muchas referencias a la sociedad actual y a la globalización.

Relacionando, específicamente al *Capitán Escudo* como superhéroe, con las obras de cómic ecuatoriano que se han realizado a lo largo del tiempo, se puede observar que no ha existido ningún otro superhéroe ecuatoriano que represente a la nación y busque de alguna forma salvar al país. Pero existieron producciones con influencia del cómic norteamericano que tratan el tema de los héroes; por ejemplo, en 1984 José Daniel Santibáñez crea una tira humorística denominada *Guayaquil de mis Temores* en la cual un arquitecto italiano utiliza sus habilidades especiales para limpiar Guayaquil de la delincuencia (Flores Vega 2010, 24), convirtiéndose en una especie de héroe que libra a la ciudad de la escoria y los malhechores que la afean. Eduardo Villacís, entre 1989 y 1990, crea el personaje *T Mutante* en la revista *Rock Traffic*, siendo una *T* que se volvió un monstruo volador como resultado de los experimentos del *Dr. Ricaurtenstein* (28).

En el ámbito educativo existen varios suplementos infantiles que salen con periódicos y que tratan temas infantiles de una forma lúdica, pudiendo haber influenciado la creación de la revista *¡elé!* Son las únicas publicaciones con esta temática que han logrado sobrevivir casi intactas a lo largo del tiempo, actualizándose permanentemente para adaptarse a las nuevas generaciones de lectores. Tal es el caso de la *Revista Súper Pandilla* de *Diario El Comercio* de los días sábados. Según sus creadores, es una revista cuyos contenidos responden a los gustos de los niños de hoy, pero a la vez es un material de apoyo a los programas académicos actuales (Grupo El Comercio, 2016). Con el *Diario El Tiempo de Cuenca*, circula también los días sábados el suplemento infantil *Panas* cuyo personaje principal es un perro amarillo, quien junto a sus amigos enseña a los niños por medio de sus aventuras.

El cómic norteamericano y el manga japonés

El *Capitán Escudo*, como superhéroe, se convierte en un producto híbrido pues tiene una clara influencia del cómic internacional, en especial del *cómic norteamericano* y del *manga* (japonés), tomando referencias estéticas y narrativas de ellos, mezcladas con ciertas formas de hablar, paisajes y situaciones típicas del Ecuador. Buscando reivindicar y dar a conocer lo ecuatoriano, pero tomando insumos del mercado global para manejar códigos ya establecidos en la mente de los lectores.

El cómic norteamericano es el que más ha penetrado en Latinoamérica mediante grandes superhéroes ampliamente difundidos. El origen del género de superhéroe se sitúa en 1929, durante la Gran Depresión, cuando los lectores buscaban evadir la agobiante realidad (Orquera 2009, 50). El primer héroe disfrazado fue *El Fantasma* (*The Phantom*) en 1938. En junio del mismo año *Superman*, el más famoso superhéroe, hizo su debut en *Action Comics*. Otro famoso superhéroe, *Batman*, apareció por primera vez al año siguiente en la revista *Detective Comics*. Muchos superhéroes más fueron creados en el mismo período con características similares (Saraceni 2001, 2-3).

Durante la Segunda Guerra Mundial los superhéroes se militarizan en un afán de mostrar patriotismo entre los lectores (Orquera 2009, 53), superhéroes como el *Capitán América* y *Wolverine* surgen como parte de un programa de súper soldados. Los guionistas empiezan a jugar con los descubrimientos del poder nuclear y de la ingeniería genética y con los temores infundidos a la gente como parte de estrategias políticas de los gobiernos. Al ser herederos de las guerras, estos héroes habitan mundos caóticos y peligrosos (Rosenberg 2008, 235-236). Con personajes como *Superman* y *Capitán América* se instaura el género del cómic nacionalista, siendo el *Capitán América* el mayor representante del género, a pesar de no haber sido el primero. La historieta del *Capitán América* aparece diez meses antes de *Pearl Harbor* y el primer bombardeo americano, este héroe peleó contra los nazis antes de que las tropas americanas lo hagan en la realidad y en la portada de la primera revista golpea a Hitler en el rostro ya que se lo veía como un súper villano en búsqueda de la dominación mundial (Dittmer 2012, 9). Al final de la guerra la popularidad de los cómics de superhéroes comienza a decaer, mientras los cómics de crimen y horror se vuelven muy populares entre los lectores.

A inicios de 1960 se revive el género del superhéroe, surgiendo un interés por los

héroes colectivos incorporando nuevos personajes, con los *4 Fantásticos*, *Los Vengadores*, *X-Men* y la *Liga de la Justicia* como los más populares. Estos héroes empiezan a lidiar con problemas de escala humana, mostrando que un gran poder viene frecuentemente con graves problemas existenciales (Horton 2013, 6) y con serios problemas psicológicos al no saber cómo compaginar sus poderes y su vida real (De Santis 1998, 79-82).

La norma actual es contar la historia de superhéroes con problemas, incorporando debilidades como una forma de hacerlo más interesante y más humano. De ahí la importancia de que el *Capitán Escudo* no tenga superpoderes, porque un héroe sin nada que perder no permitiría una identificación con el público, ya que es necesario saber que el héroe a pesar de sus dificultades logra sobreponerse y realizar grandes hazañas, convirtiéndose en un ejemplo de vida para el lector y permitiendo que este se reconozca en él.

La otra vertiente de marcada influencia en el Capitán es el *manga* (palabra japonesa para cómic). El término manga, fue usado la primera vez por el artista Hokusai, traduciendo el término como dibujos “caprichosos”. De aquí en adelante, este nombre ha sido usado para describir los cómics japoneses, desarrollándose después de la Segunda Guerra Mundial reflejando la influencia de la cultura americana en la sociedad japonesa (Odell 2014, 8,12). A fines de 1950 el mercado del manga creció hasta convertirse en las grandes publicaciones comerciales que conocemos hoy en día, impresas en papel barato y vendidas a precios económicos. Las historias más populares son adaptadas para formato de animación (anime), llegando a occidente a partir de los años 80 y popularizándose rápidamente (Saraceni 2001, 2-3), llegando a ser un género que ha influenciado enormemente la producción y el consumo del cómic a escala mundial con su estilo peculiar de personajes delgados con cabezas y ojos grandes. Sus historias muchas veces mezclan la cultura japonesa tradicional con temas modernos y futuristas.

La nación ecuatoriana representada en el cómic:

Dentro de la presente investigación se entenderá a la *nación* como un relato unificador, una construcción histórica rastreable al final de las guerras de independencia, convirtiéndose en una respuesta que permitiría crear una conciencia de un “nosotros” en

un determinado territorio. Para lograr unificarse en torno a una idea de nación se debe crear una identidad conformada por una serie de rasgos distintivos como tradiciones, historia o costumbres que permitan, de algún modo, diferenciarse del resto de países que más o menos tienen características similares, permitiendo crear imágenes mentales y aceptar una serie de normas y valores como propios, interiorizándolos y constituyéndolos como base de todo su comportamiento social (Pérez Vejo 2003, 279-295).

Alexandra Kennedy menciona que, debido a las grandes diferencias entre los grupos étnicos que conforman al país, una de las características comunes que pudo abarcar a todos convirtiéndose en punto de unión nacional, fue el paisaje, transformándose en una imagen que permitió difundir una identificación generalizada con el Ecuador. Por su importancia como identificador nacional se lo usa en el Escudo Nacional como una representación del progreso y del estado-nación ecuatoriano, que de acuerdo con la visión desarrollista de la Ilustración se generaría por medio de la explotación de las riquezas naturales y productivas, del desarrollo del comercio, de sus posibilidades científicas, y su belleza. (Kennedy 2008, 83, 85, 95).

La idea de progreso y desarrollo tan relacionada con el paisaje, viene como producto de mirar hacia los nuevos centros hegemónicos de poder, buscando parecernos a ellos, instaurando de esta manera los conceptos de *civilización–barbarie*. *Civilización* como la aspiración a la cual Latinoamérica quería llegar y *barbarie* como lo que consideraba que tenía. Siendo el desarrollo urbano, el comercio y las formas de comportamiento occidentales el paradigma de progreso y de Cultura de la época.

La dualidad *civilización–barbarie*, entendida como normas sociales de comportamiento, devendrá en la categoría de *seguridad ciudadana* que trabaja Fernando Carrión, entendida como el respeto al derecho ajeno y a la coexistencia tranquila. Definiendo a la violencia de toda índole como un atentado a la seguridad ciudadana; esta violencia es representada en el cómic por los villanos del *Capitán Escudo* quienes incomodan al desarrollo normal de las actividades ciudadanas. La idea de ciudadanía, como el derecho que tendría un individuo por vivir en una nación delimitada, permitiría la relación con la categoría de *civismo* como una capacidad de vivir en sociedad al respetar al prójimo gracias a la educación y la moral. El civismo apelaría al patriotismo

al buscar el respeto por medio de la educación y el amor a la patria. Entendiéndose por *patriotismo* como el apego a la nación y a la tierra que devendrá en un sentido de amor y cuidado a la misma. (Bar-Tal 1995, 41).

A partir de estas reflexiones se estructurará la investigación de la siguiente forma: En el primer capítulo se trabajará al *Capitán Escudo* como superhéroe. Para entender, cómo fue su paso de caricatura humorística a superhéroe de cómic, analizando cuáles características de la industria del cómic norteamericano y manga ha ido incorporando en su diseño y narrativa. Esto permitirá pensar sobre el arte latinoamericano, desde la hibridez, como una apropiación de elementos en donde mediante un lenguaje internacional se permite mostrar productos propios. Se analizará al traje del Capitán como pieza clave de su consideración como superhéroe nacionalista y de su identidad. Junto con el traje se examinarán los símbolos que utiliza y el proceso de modificación de los mismos. Se hablará de la importancia del uso de la máscara como factor preponderante en su identidad superheroica y se problematizará sobre la inexistencia de una identidad dual en el *Capitán Escudo*.

En el segundo capítulo se trabajará el tema del *Capitán Escudo* y su relación con lo nacional, para ello se deberá entender los orígenes del Ecuador como una comunidad imaginada que busca un relato unificador de lo heterogéneo. Junto a los símbolos patrios, se analizará también el uso de otras imágenes identificadoras con el relato de lo nacional como: el paisaje y la fauna propia de cada región del país, los templos incas y las deidades precolombinas, apelando de esta manera a una representación de una memoria nacional. Como parte del análisis de los símbolos patrios se mencionará el caso del *Kapitán Maligno* como una figura desprovista de nacionalidad, sin símbolos de pertenencia y deshumanizada. Por otro lado se trabajará en el *Capitán Escudo* como un ejemplo de valores ciudadanos y normas de comportamiento, mostrándolo como un aliado de la visión civilizatoria. Se estudiará la forma en la que el *Capitán Escudo* busca cambiar al Ecuador, enseñando a los niños normas cívicas de comportamiento ético, y moral frente a los problemas cotidianos, buscando crear relaciones positivas entre el personaje y sus lectores mediante el deleite, para que el aprendizaje que realizan con esta historia pueda ser trasladado a la realidad. Se hablará también de una pieza fundamental del cómic, los villanos, entendiéndolos como personajes que violentan la convivencia

pacífica y que por ello se los debe combatir, mostrando su tipología según el tipo de violencia que representan, su motivación y su presencia en lo social.

Finalmente se verá cómo la identidad ecuatoriana es representada dentro del cómic del Capitán por medio de distintas estrategias. Transformándose en un producto que incorpora lo precolombino, lo moderno y lo global con formas de ver y de definir lo ecuatoriano por parte de sus autores.

El presente trabajo es un intento por abrir el debate sobre lo que implica el ser ecuatoriano y el sentirse ecuatoriano, en una época marcada por la hibridez, la diversidad y la indeterminación. El cómic del *Capitán Escudo* permite dar pie a la reflexión sobre lo que somos y lo que la visión progresista occidental nos dice que deberíamos llegar a ser al tratarse de un material que nos lleva a reflexionar sobre la recuperación del relato de nación y sobre la enseñanza del mismo a las nuevas generaciones.

Capítulo Primero

El Capitán Escudo, de parodia a superhéroe de la industria

El *Capitán Escudo* ha recorrido un largo camino desde sus inicios. En un primer momento surgió como una historieta corta cuyos personajes caricaturizaban atributos negativos, algunos de los cuales son aceptados en el sentido común como “características de lo ecuatoriano”, en lo que Juan Paz y Miño denomina construcción de “*estereotipos conceptuales ideales*”⁵ (Paz y Miño 2005, 91). Paulatinamente se han consolidado sus características de superhéroe, definidas por la industria global, como identidad superheroica, misión o aditamentos que le permiten pelear contra villanos, con personajes más complejos e historias mucho más desarrolladas.

Las categorías de héroe y de superhéroe nos permitirán entender las características del *Capitán Escudo*, la influencia que tiene tanto del cómic norteamericano como del manga, la resolución de conflictos, llegando a analizar la evolución que ha tenido su traje y su máscara como ocultadora de una identidad real desconocida para todos y su consumo como superhéroe ecuatoriano.

1.1. Del héroe al superhéroe

De acuerdo con Tom Morris, los héroes se crean cuando las sociedades y culturas los necesitan; surgiendo, en un primer momento, los héroes mitológicos cuya historia narra hazañas sucedidas mucho tiempo antes de haber sido registradas (Morris 2001, 49), sirviendo de guía e inspiración a otros seres humanos. Ejemplos de ellos son *Hércules*, *Prometeo*, *Beowulf*, etc. Sus aventuras y su existencia en el imaginario social permiten explicar el origen de la humanidad, tratando de resolver preguntas filosóficas fundamentales que dan sentido a nuestra existencia, creando una forma común de entender el mundo, trazando un camino al cual aspiraríamos llegar, tanto en lo social como en nuestras propias vidas (39). Pero la labor más importante del héroe radica en que no solo

⁵ El estereotipo conceptual ideal es una categoría de Juan Paz y Miño utilizada para definir un ente abstracto en el que se encuentran características “positivas” y “negativas” que nos definirían como ecuatorianos en la cotidianeidad.

lucha por sus sociedades, sino que las inspira a pelear por ellas mismas (Johnson 2012, 7). El héroe mitológico generalmente tiene un origen o unas características divinas combinadas con algunas características mortales, que permiten que la gente se reconozca en él, en su parte humana, sus errores, y sus sacrificios. Estas características lo humanizan, pues nos sentimos más próximos a héroes con aciertos y errores, que a dioses o semidioses perfectos que al parecer contemplan con indiferencia el sufrimiento de los mortales.

En la actualidad, gracias a la industria cultural, los héroes han cambiado y se han convertido en superhéroes. Han adquirido poderes y habilidades que van más allá de los héroes tradicionales y de los humanos comunes (poderes extraordinarios como: lanzar rayos, volar, fuerza sobrehumana, invulnerabilidad, telepatía). Otros poseen tecnología avanzada, poderes místicos, dominio de artes marciales, o una inteligencia fuera de lo normal, destrezas que utilizan para combatir el crimen, las catástrofes, invasiones extraterrestres y, en general, cualquier tipo de amenaza (Onederra s.f., 41).

De acuerdo con Juan Carlos Fernández: “Este sería el modelo de los centenares de superjusticieros que vendrán después, epifanías de los arquetipos del héroe mitológico hechos a la medida de la cultura de masas que por entonces empezaba a cambiar radicalmente la faz de la cultura occidental” (Fernández 2004, 198). Los relatos de superhéroes presentan dos posiciones antagónicas: el *bien absoluto* encarnado generalmente por el superhéroe y los ciudadanos que son ayudados por estos y las instituciones que rigen el mundo en el que habitan estos ciudadanos; y la *maldad completa* representada por los villanos, que corrompen a los buenos y por ello son vencidos.

Para Peter Coogan existen tres factores importantes que permiten que un superhéroe sea reconocido como tal: misión, poderes e identidad. *Misión* como una tarea asumida por el propio superhéroe, dada por alguna deidad o surgida por una situación traumática.⁶ Los *poderes* se relacionarían con una habilidad extraordinaria que permite la lucha y la derrota de los villanos y, finalmente, la *identidad* como superhéroe que, según el autor, está compuesta por su nombre, su traje y su máscara. Existe la posibilidad de que a un personaje

⁶ En los superhéroes existe una situación que marca su vida, y genera su nacimiento como superhéroe, ya sea fruto de experimentos intencionales o, por causas accidentales (exposición del personaje a sustancias químicas o radiaciones) por ejemplo en *Superman* fue la destrucción de su planeta y su llegada a la Tierra; en *Batman* el asesinato de sus padres; en *Spiderman* la picadura de una araña radioactiva y el asesinato de su tío, etc. Esta situación altera sus capacidades físicas o mentales, añadiéndole poderes que ningún otro humano posee. (Fernández 2004, 198)

que no tenga los tres factores se lo considere como superhéroe y hay otros personajes que, aunque muestran los tres factores, no son vistos como tales (Heer 2004, 82).

Estos parámetros nos permiten asumir al *Capitán Escudo* como superhéroe, ya que, aunque no posee superpoderes ni características especiales,⁷ posee una misión muy clara: salvar al Ecuador de los males que le rondan y que quieren apoderarse de él. Su identidad se conforma por dos elementos: un *nombre ficticio* y un *traje icónico*. De momento su nombre de superhéroe y su “nombre real” (el del hombre tras la máscara) son el mismo, pues la de “*Capitán Escudo*” es su única identidad conocida. Su traje icónico se compone de los elementos del Escudo Ecuatoriano. El traje, de acuerdo con Coogan, citado por Jeet Heer, permite al superhéroe distinguirse de cualquier otro personaje de su misma historieta, de personajes de otros géneros y de cualquier otro superhéroe (Heer 2004, 79).

Si entendemos al héroe según la definición de Carlos Monsiváis, este sería una persona que lucha por el bien común, aun si para ello debe arriesgar su propio bienestar, ostentando características de sacrificio y valor. De acuerdo con el autor, si no hay sacrificio un héroe no es reconocido como tal. Por otro lado, cuando el héroe instituido por la industria cultural global adquiere el prefijo “súper”, es que posee características superiores al héroe como invulnerabilidad o súper fuerza, lo que, a simple vista, evitaría que este personaje reciba ningún tipo de lesión. Llegando a la consideración de Tom Morris (2001, 32-33), de que el concepto de héroe y superhéroe sería un *oxímoron*, ya que este nunca estaría en verdadero peligro, y no tendría tintes de sacrificio y abnegación. Mientras más “súper” es una persona, menos heroica es.

Para lograr una investidura heroica en el superhéroe, narrativamente se utilizan dos tipos de estrategias: la más común sería el peligro que corren las víctimas a las que el superhéroe trata de proteger, donde el sacrificio y el valor se podrían advertir en su preocupación y esfuerzo por tratar de salvarlas. Muchas veces, para dar mayor interés narrativo, en el grupo de víctimas se coloca a gente cercana al superhéroe (familiares, amigos, o novia). La segunda estrategia de investidura heroica se relaciona con darle a sus superpoderes alguna falencia o vulnerabilidad (Morris 2001, 38) por ejemplo *Superman* con la *kriptonita*; o la dificultad para lidiar con problemas de escala humana (el amor no

⁷ Una gran musculatura, ser de otro planeta o haber sufrido una catástrofe que le diera poderes, ejercer una profesión y ser reconocido por ella, o ser millonario como muchos superhéroes.

correspondido, la falta de aceptación entre la gente, etc.), lo cual le devolvería su abnegación y sacrificio, permitiendo hacerlo más interesante (Horton 2013, 6).

Si tomamos en cuenta este concepto, el *Capitán Escudo* tendría con su inexistencia de poderes, una ventaja en términos de heroicidad en comparación de otros héroes globales como *Superman* o el *Capitán América*. Pues en cada pelea estaría arriesgando su propia vida, teniendo mucho que perder, dándole un aire de sacrificio y abnegación pues muchas veces termina en el hospital malherido, o termina un episodio aparentemente muerto (cuando se trata de *megacómics*)⁸ generando interés para su siguiente edición. Por ello, a falta de los poderes necesita hacer acopio de otras estrategias como el ingenio para poder ganar la batalla y defender al Ecuador y sus ciudadanos; enseñándonos que se puede superar la adversidad gracias a virtudes como el coraje, la determinación, la persistencia, el trabajo en equipo y la creatividad; mostrando como superhéroe la importancia de la auto disciplina y el auto sacrificio mientras nos entretiene (Morris 2001, 39-40).

1.2. Una larga transformación

El *Capitán Escudo* ha tenido a lo largo de 10 años una lenta evolución hasta convertirse en superhéroe, pudiendo, según sus creadores⁹, resumirse en tres etapas bien marcadas.¹⁰

En su *primera etapa* el personaje surgió como una parodia de un superhéroe en contraposición con las fiestas de Halloween, exaltando que en Ecuador ese mismo día es la Fiesta del Escudo Nacional. Para ello utiliza un disfraz de Escudo Ecuatoriano en contraste con los disfraces de personajes de la industria global que la gente suele utilizar en esta fecha. En esta etapa la extensión de las historietas era bastante corta, máximo una página sin viñetas marcadas. El Capitán se limita a vencer al villano en resoluciones bastante simples, llegando inclusive a no tener una historia que justifique la disputa entre él y su antagonista, sino desde el inicio de la historieta se empieza con el combate entre el superhéroe y el villano de turno. Los villanos no son malvados, sino más bien parodian, a

⁸ Es un término creado por ZonAcuario para indicar que un cómic del Capitán es mucho más largo de lo normal y su temática es trascendental para la historia del Capitán Escudo, siendo desarrollada la historia en varias entregas que pueden ir desde dos hasta seis.

⁹ Diego Aldaz, coordinador de ilustración y Roberto Valencia, director creativo, entrevistados por María Belén Garcés, Quito, 24 de abril de 2015.

¹⁰ Imagen de las tres etapas del Capitán Escudo, Anexo 2.

manera de alegoría, distintas formas de “*viveza criolla*”¹¹ que causarían pequeños conflictos cotidianos que son molestos para la convivencia entre ciudadanos: impuntualidad, coima, ruido, etc., estos villanos se reciclan para etapas posteriores. En esta etapa el *Capitán Escudo* es una parodia de superhéroe que ya empieza a ejemplificar cómo debería ser un ciudadano modelo.

La *segunda etapa*¹² evidencia un proceso de transición, donde va abandonando el carácter paródico y comienza a agregar ciertas características de los cómics de la industria cultural norteamericana, como la incorporación de una misión muy clara “salvar el Ecuador”; complejización de sus villanos, quienes comienzan a aunar fuerzas en lo que se convertirá en la Liga de la Maldad, por lo que habrá peleas y mayor acción en el cómic al tratar de detenerlos. Aún no toma todos los rasgos del superhéroe de la industria, ya que su traje se mantiene como una traslación literal del Escudo Nacional, lo cual genera un problema grave de representación para los ilustradores, especialmente en las escenas de pelea.¹³ El llevar puesto una falda y tener los fasces¹⁴ como una especie de madero grande colocado en su cintura, le resta credibilidad como superhéroe defensor del país y lo conservaría aun en la categoría de parodia. En esta etapa el *Capitán Escudo* se mofa de los villanos al atraparlos por medio de una salida ingeniosa que los hace quedar en ridículo (algo que mantiene desde su *primera etapa*) pero incorporando el uso de una gestualidad exagerada que le daría un aire más de caricatura que de superhéroe representante de un país.

La *tercera etapa*¹⁵ se la podría definir a partir de la revista 41. En esta edición cambian sus rasgos faciales, posteriormente su físico, y finalmente su traje. Su cambio se consolida en la *revista ¡elé!* número 47, en donde se lo muestra en su versión final. Los creadores decidieron hacer estas modificaciones de manera paulatina, para que los fans del

¹¹ Esta frase viene del habla popular, entendida como una forma de vida en la cual la persona que tiene la “viveza” o es “vivo” trata siempre de obtener algún beneficio o alguna ventaja en comparación del resto. Esto incluye muchas veces el irrespeto y el engaño a los demás. (Latinamericanstudies.org)

¹² Imagen de la Segunda Etapa del Capitán Escudo, Anexo 3.

¹³ Diego Aldaz, coordinador de ilustración y Roberto Valencia, director creativo, entrevistados por María Belén Garcés, Quito, 24 de abril de 2015.

¹⁴ Fasces consulares que se encuentran en la parte inferior del Escudo Nacional, siendo según el Diccionario de la Real Academia Española una insignia de los cónsules romanos, compuesto por un segur (especie de hacha) en un hacedillo de varas. En el caso del Capitán Escudo se elimina el segur y los fasces se los representa como un madero.

¹⁵ Imagen de la Tercera Etapa del Capitán Escudo, Anexo 4.

Capitán Escudo no sientan diferente al personaje, perdiendo la identificación lograda con él.¹⁶ El personaje se simplifica y también rejuvenece aparentando no tener más de veinte años, en contraste con su primera aparición en 2006 donde se presenta como un hombre maduro parcialmente calvo.

El cambio más significativo de esta etapa se realiza en su uniforme: se le quita la falda, en lugar del madero se coloca un cinturón, facilitándole la movilidad y dándole realismo como superhéroe; ya que, según sus propios creadores, “un héroe con falda es muy poco creíble”.¹⁷ Esta concepción evidencia la continuidad de ciertos cánones del superhéroe en el cómic, surgido en el siglo pasado en el seno de una sociedad patriarcal y heteronormativa, en donde se reconocen básicamente dos formas de identidad: masculina y femenina (Álvarez 1966, 255). El superhéroe masculino clásico, en la forma en la que ha sido difundido en la cultura de masas, se asume como un representante de una masculinidad tradicional como un hombre fuerte, decidido, varonil, lo que implicaría que, al vestirlo con una falda, se le estarían dando un atributo reconocido como esencialmente femenino y, por adición, adquiriría características que la sociedad patriarcal atribuye como femeninas: pasividad, sumisión, suavidad, docilidad, características que no corresponden a esta visión tradicional de un superhéroe. Con este cambio en su uniforme los creadores del Capitán buscan, construir un superhéroe mucho más acorde a los cánones del superhéroe clásico.

En esta *tercera etapa* existen también cambios en los villanos; quienes igualmente, adquieren características del cómic norteamericano: se hacen más grandes, musculosos, con mayor armamento, fuerza y capacidad de generación de estrategias. Se consolida la Liga de la Maldad como una institución peligrosa en el país debido al aumento en el número de miembros, su desarrollo tecnológico y armamentista, y la capacidad de trabajo mancomunado para realizar planes mucho más elaborados.

Debido a la gravedad de la situación, el Capitán ya no puede trabajar solo ni puede estar indefenso contra los villanos. Por esta razón sus creadores incorporan el uso de tecnología y armamento e incluyen a otros personajes, como los científicos que crean tecnología para ayudarlo. En este contexto surge el personaje de Victoria Paz quien pasa a ser una compañera que ayuda al Capitán gracias a su inteligencia (al ser la directora del

¹⁶ Diego Aldaz, coordinador de ilustración y Roberto Valencia, director creativo, entrevistados por María Belén Garcés, Quito, 24 de abril de 2015.

¹⁷ *Ibid.*

grupo de científicos), pero también es un personaje a quien el Capitán debe salvar constantemente, al más puro estilo de los grandes cómics norteamericanos.

Se podría hablar de la existencia de una *cuarta etapa*,¹⁸ ya que a partir de la edición de la revista *¡elé!* número 68, el *Capitán Escudo* sufre una nueva transformación en su traje, manteniendo la estructura de la tercera etapa pero volviéndolo más oscuro y con elementos metálicos. El cambio más importante es que en la edición número 66 la máscara-cóndor en su cabeza muere, teniendo ahora en ese lugar una máscara inanimada. Debido al corto tiempo de vida del personaje con este nuevo traje (el aparecimiento del Capitán con su nuevo traje se hace solamente en la edición 68, y en la 69 se hace un recuento de los sucesos de la edición anterior con la finalidad de despedir al personaje), y a que todo el material gráfico del personaje se mantuvo con el traje de la tercera etapa, consideramos que este traje no marca una tendencia que requiera un análisis más detallado.

Estas distintas etapas nos han permitido ir construyendo el imaginario del *Capitán Escudo* como un superhéroe ecuatoriano. Incorporando paulatinamente características que son comunes a cualquier superhéroe conocido, convirtiéndose en un personaje cuyas características globales nos permiten asumirlo como un superhéroe verosímil.

1.3. La piel que viste al *Capitán Escudo*

Tan pronto un ser obtiene superpoderes, o simplemente quiere luchar contra los villanos para salvar el mundo debe enfrentarse a la creación de una identidad, y toda identidad empieza por la creación de un disfraz. Este disfraz se conforma de capa, máscara, mallas ajustadas, armas o accesorios. Algunos trajes tienen colores brillantes que los hacen reconocibles y algunas veces el mismo traje puede llegar a tener poderes especiales (Morris 2001, 32) como la invisibilidad, encogerse o estirarse, evitar el fuego, etcétera.

Todos los grandes superhéroes de la industria global han tenido un disfraz que, generalmente, en sus inicios fue de colores brillantes. Esto pudo suscitarse como una estrategia de diferenciación del superhéroe ya que, al inicio, sus aventuras se imprimían en periódicos; en donde, en una misma página, distintas historietas competían por captar la atención del lector. Posteriormente, cuando se empiezan a crear las revistas de cómics, estas

¹⁸ Imagen de 10 años de evolución del Capitán Escudo, Anexo 5.

desde un mismo sitio de exhibición competían entre sí por atraer clientes. A partir de la década del 60 del siglo XX, el género del superhéroe de cómic sufre una caída frente al auge de la televisión y de cómics con temática más adulta, para volver a ponerse de boga tuvieron que cambiar y actualizarse a la nueva moda. Los superhéroes se volvieron mucho más serios y sus trajes se oscurecieron. A muchos se les modificó su diseño original,¹⁹ cambiando y modernizándose para poder ser llevados a la gran pantalla.

El *Capitán Escudo*, por su parte, para dejar de ser visto como una parodia y ser tomado en serio como superhéroe, debió cambiar radicalmente su traje original. Durante la primera etapa se puede detectar que el color amarillo predomina por sobre el azul y el rojo y que está compuesto por una falda con grandes mangas que emulan las banderas colocadas en el Escudo. Si nos remitimos a la explicación tradicional de los libros de cívica sobre los colores de los símbolos patrios, asumiríamos que “el amarillo simboliza la riqueza de la América; el azul, el océano que nos separa de la Madre Patria y el rojo, la sangre vertida por los patriotas que forjaron nuestra libertad” (Proaño 1973, 10). Para su tercera etapa se busca una mayor seriedad oscureciendo su traje, variando la proporción del uso de los colores de la bandera patria,²⁰ en aras de obtener el máximo impacto como superhéroe y para darle mayor comodidad se cambia su uniforme por una especie de traje enterizo con una capa.

En el rediseño de su traje, el color predominante será el azul oscuro, con ciertos detalles en rojo y detalles muy pequeños en color amarillo. El color amarillo se lo encontrará en lo externo de su uniforme (filo de la capa, filo de las mangas), el azul estaría en todas las partes medias (en la mitad de la capa y como base del uniforme) y, finalmente, el rojo que estaría en la parte central de la capa, y en el pecho y los costados del traje. Resulta interesante que el color rojo, que en el relato nacional se lo asocia con la sangre de los héroes, cubra su pecho y envuelva al óvalo que contiene al Sol, al Chimborazo y al Río Guayas, siendo el sitio en el cual la gran mayoría de superhéroes tienen su gráfica distintiva. Demostrando con esta ocupación simbólica del color rojo que se conserva una

¹⁹ Son famosos los casos de personajes como el *Capitán América*, el cual en su primer momento utiliza un uniforme color celeste, rojo fuerte y blanco, y en su modernización para las películas, los colores se oscurecen, y se eliminan las alas que lleva en su casco. Igualmente *Batman*, quien en su primera edición tenía un traje gris con botas, capa y máscara azules, se modificó para sus películas haciendo su traje de color negro, dando la apariencia de un enterizo metálico.

²⁰ En la bandera ecuatoriana el amarillo tiene la misma proporción que el azul y el rojo juntos.

cierta herencia del sacrificio y abnegación de los héroes patrios los cuales, según la historia tradicional, luchaban hasta dar la vida por su nación. En su capa la proporción y colocación de las franjas de colores, emula a la colocación de las banderas en el Escudo Nacional.

Si bien en su tercera etapa su traje es una abstracción del Escudo Nacional, durante todo este proceso conserva en el interior del óvalo la representación existente en el Escudo patrio. Se simplifica el buque y se elimina los signos zodiacales y los detalles poco observables a simple vista (como el caduceo, o las características de que el buque es a vapor). Esta imagen del paisaje en el óvalo del Escudo es muy reconocible para los ecuatorianos a quienes se nos ha enseñado durante nuestra vida escolar que es la representación de la unión territorial y el comercio. En cambio, para un lector foráneo su connotación sería simplemente la de un paisaje, de un barco navegando por un río que nace de una montaña de cualquier lugar del mundo, es decir que, el significado se daría más por una tradición y un aprendizaje histórico, cultural y cívico previo.

Otro elemento conservado durante todas las etapas en el traje del Capitán es el cóndor, representado en el Escudo Nacional con las alas desplegadas en la parte superior del óvalo. En el caso del Capitán, esta ave es utilizada como una figura fusionada a la máscara, protegiendo la “identidad real” del personaje. Si bien su simbología en el Escudo sería el valor, poderío y altivez (Estrada 2015), tomando en cuenta que es un animal en peligro de extinción y que para las culturas andinas se lo considera un ave mítica, al trasladarlo a la historieta como máscara y compañera del Capitán, la presencia constante del ave en su cabeza y el permitirle que este animal viva y pelee con él serviría como indicativo de una conexión mística que él poseería. Como se verá más adelante, el ave es un ocasional puente entre el mundo real y el mundo místico en el universo del Capitán, que también lucha sus batallas y lo protege, además de reforzar su gesticulación, convirtiendo al Capitán en una especie de personaje de doble rostro.

Los fasces consulares que se encuentran bajo el Escudo Nacional son reinterpretados, durante el cambio a su tercera etapa, por un cinturón color café. Las armas que estos fasces ostentan originalmente en el Escudo Nacional fueron excluidas en el diseño del personaje, ya que el llevar un segur (hacha) o una alabarda²¹ le hubiera dado más

²¹ Según el Diccionario de la Real Academia Española es un arma compuesta de un asta de madera de dos metros de largo, y de una cuchilla transversal, aguda por un lado y con forma de media luna por el otro.

un aire de verdugo que de superhéroe. Pensamos que la razón principal de esta decisión es que al ser un personaje de una revista que promulga valores educativos, el que tenga armas podría haber dado connotaciones violentas, eliminando la infantilización del personaje y minimizando su finalidad educativa al hacer daño a sus enemigos. El *Capitán Escudo*, durante todas sus etapas, no posee armas de ataque pues, al agredir a un enemigo, el personaje iría en contra de la paz como uno de los valores “universales” que pregona.

Existen otros elementos que no se colocan en su traje cotidiano, como la rama de olivo²² (representa la Paz) y laurel (representa la Victoria), pero que aparecen durante la utilización del *traje místico del Capitán*. Las ramas no son llevadas por el superhéroe de acuerdo con la representación en el Escudo Nacional (una rama a cada lado del óvalo), sino que las coloca en forma de X en la parte de atrás de su uniforme. Siendo usadas como armas de defensa, indicando una hibridación ya que si bien llevan en ellas la carga significativa dada por el Escudo Nacional, se utilizan como bastones de combate *Sinwali*,²³ lo cual es usado normalmente en algunos personajes de los cómics y televisión norteamericanos (*Viuda Negra*, *Mocking Bird*, *Tortugas Ninja*).

En este recuento de los elementos que componen el traje del *Capitán Escudo* y la modificación que estos han sufrido a lo largo del tiempo, hemos podido ver que para convertir al personaje en superhéroe, sus creadores han tenido que, en el camino, ir improvisando transformaciones y recurriendo a salidas ingeniosas dentro de la revista, como: arreglar su uniforme a partir de la revista *¡elé!* Número 47 y desde la revista *¡elé!* Número 68 se retira al cóndor vivo para en su lugar poner una máscara inanimada en forma de cóndor. Habiendo pensado incluso en crear una película animada que explique su historia de origen y solvante dudas que los lectores tienen sobre el personaje,²⁴ demostrando una preocupación por empezar a solucionar discrepancias y vacíos iniciales, pero con el cierre de la revista el proyecto de la película también fue descartado.

²² Existe una discrepancia en el Escudo Nacional, pues en los decretos de 1845, 1900 y 2003 consta que el Escudo tiene una rama de laurel y una rama de palma, simbolizando esta última el martirio de nuestros próceres por la libertad. Pero en su primera gráfica cambió por una rama de olivo, lo que se ha quedado en nuestro imaginario, como una especie de tradición no reconocida, simbolizando la paz. (Estrada 2015)

²³ Es un arte filipino de lucha con dos bastones por contendiente, estos han sido incorporados en muchos cómics, películas y series televisivas debido a que muestran un gran movimiento, pero sin dar la sensación de golpes fuertes, lo cual ayuda a evitar la censura por violencia. (Kautz 2004)

²⁴ Alejandro Bustos editor de la Revista *¡elé!* y creador de los guiones del Capitán Escudo, entrevistado por María Belén Garcés, Quito, 12 de marzo de 2015.

1.4. El rostro tras la máscara.

De acuerdo con Hans Belting, el disfraz del superhéroe remite a colocar una máscara, incluso cuando no se trata específicamente de una máscara sino de alguna vestimenta llamativa que no corresponde al patrón común. Cuando un héroe se enmascara y se uniforma, se reviste de un poder especial a pesar de que posea los mismos poderes tanto en su identidad como superhéroe como en su identidad normal. Según este autor, la máscara permite la transformación del propio cuerpo en una imagen, en este caso la imagen en la que se transforma este cuerpo disfrazado sería la de un superhéroe. En esta imagen, lo invisible (el cuerpo del personaje portador de la imagen) y lo visible (el cuerpo superheróico manifestado en la imagen) conforman una unidad en un mismo medio (cuerpo físico) (Belting 2007, 44), pero que a simple vista podría verse como una identidad dual, (entre la identidad del superhéroe, y el hombre real tras la máscara) (Morris 2001, 354).

En el caso del *Capitán Escudo*, su máscara es legado de su origen como parodia a los superhéroes del cómic internacional. Como toda máscara de superhéroe, protege la identidad del personaje y, gráficamente, se compone de un antifaz con la cabeza de un cóndor en la parte superior y las alas del mismo en la parte lateral de la cabeza. La máscara del *Capitán Escudo* en la historia era un cóndor hembra vivo que cumplía funciones de máscara y de compañera a la vez, combatía a su lado, tenía su propia gestualidad (reforzando la gestualidad del Capitán, al duplicar con sus expresiones los sentimientos que el Capitán tiene) llegando a morir por salvarle, lo que sucede en la Revista *¡elé!* Número 66 cuando perece al proteger al Capitán de recibir un rayo enviado por Victoria Paz que se encontraba controlada por el *Kapitán Maligno*.

En batallas especialmente difíciles, cuando la vida del Capitán peligra, su máscara-compañera cumple una función vital, al transformarse en una mediadora entre el mundo real y el mundo de los espíritus, siendo este un atributo manifestado en rituales de culturas de todo el mundo. Ancestralmente se creía que las máscaras encarnaban espíritus ancestrales, mitológicos o animales míticos, los cuales permitían adquirir un poder a quien la portaba (Tonkin 1992, 226). Si tomamos en cuenta que el cóndor era un ave con una carga simbólica muy importante para las culturas andinas (valor, fuerza y empuje), y que por sus características y su majestuosidad era venerada y considerada con diferentes creencias míticas (Alcívar 2005, 45), es lógico que haya ocupado un lugar importante en la

historia como mediadora con este mundo espiritual.

Según Johannes Neurath las máscaras serían un objeto generador de poder y a su vez concentradoras, transformadoras e intercambiadoras de energía. En algunos rituales, el enmascarado es quien es poseído por el poder de la máscara y es transformado, en otros casos la máscara se vuelve un foco de poder y es transformada en un ídolo (Neurath 2005, 3). Esporádicamente, en el *Capitán Escudo*, la máscara se convierte en un canal de comunicación entre estos dos mundos (real y espiritual), llevando en una ocasión al Capitán a un mundo oculto en donde una deidad solar le dio poderes temporales y un traje especial que le permitieron vencer una situación específica.²⁵ La deidad irradió una luz desde sus ojos y con ella bañó el cuerpo inerte del Capitán para transmitirle sus poderes, siendo este un ritual místico mediante el cual el cuerpo del Capitán es sanado, transformado e investido ya no como un personaje que se colocó un disfraz, sino como un superhéroe con una misión mística.²⁶ Si bien el ritual se realiza una sola vez (Revista *jelé!* número 35), el apareamiento del Capitán con este traje especial en otras ediciones sugiere que debió volver al mundo oculto a que la deidad le vuelva a dar estos poderes o que, caso contrario, poseía el secreto de cómo llamarlos en ciertas ocasiones, lo que no está aclarado en el desarrollo del cómic.

Esta función de mediación de la máscara y el ritual de transmisión de poderes, se puede realizar por dos razones: como una estrategia narrativa y como una estrategia de utilización del capital simbólico patrio, lo cual permitiría darle una credibilidad como héroe y como ecuatoriano. Esto llevaría a que el lector se forme la idea de que si un símbolo como el Sol, considerado deidad por los pueblos ancestrales, le da sus poderes al Capitán es porque él es realmente alguien que lo merece y es un personaje cuya lucha está protegida por un poder superior, lo que permite validarlo como superhéroe. Convirtiéndose en una estrategia para borrar definitivamente su origen como parodia.

Tanto la máscara como el traje son fundamentales en la configuración de la identidad superheroica, volviéndose una exteriorización de quién es el personaje, en qué cree y cómo actúa, obteniendo una imagen resultante de las actividades con las cuales el

²⁵ La temática del traje especial o místico del Capitán se desarrollará con mayor profundidad en la página 40 del presente documento.

²⁶ Imagen de investidura de poderes al *Capitán Escudo*, Anexo 6.

individuo se compromete diariamente (Morris 2001, 369). En este caso la máscara cumple un papel aún más decisivo para el *Capitán Escudo*, pues narrativamente no tiene una identidad secreta, por lo que la súper heroicidad sería su única identidad, y su máscara compañera-cóndor cubriría una identidad real solo conocida por ambos.

Comparativamente el Capitán, como superhéroe, tiene una “ventaja” frente a los superhéroes que tienen una doble identidad, el estar en todo momento dispuesto a luchar y a defender al país, sin ataduras familiares, sin conflictos psicológicos o morales, lo que permite simplificar de gran manera al personaje. Esta falta de una identidad “normal”, es una estrategia para no tener que develar algo que no existía evidenciando que, en sus orígenes, el personaje carecía de proyección y complejidad pues al crearlo nunca se lo imaginó como superhéroe. Al originarse como historieta corta con solo una tira de extensión, no era necesario crearle un pasado, un origen y una identidad propia. Revisando cuidadosamente hemos encontrado que a lo largo de los cómics se han proporcionado algunos datos de esta identidad “normal”, como por ejemplo que antes de ser *Capitán Escudo* su profesión era Capitán de Bomberos y que en la primera aparición del personaje en el año 2006 era una persona mayor y parcialmente calva.

El crecimiento que el personaje tuvo ameritó, según sus autores, un proceso de desarrollo de un origen y una identidad, esta última mostrada parcialmente mediante redes sociales.²⁷ Durante la investigación pudimos observar que, especialmente en la red social *Facebook*, esta develación parcial recibió algunas críticas por parte de los fans al representar un personaje estilo anime,²⁸ y, en otros casos, la duda por el cambio completo en su fisonomía desde su primera aparición en el 2006.

El misterio que aún existe sobre el origen del Capitán y su identidad nos da a entender que su nombre real y su historia de vida tras la máscara no han tenido mayor importancia narrativa dentro del cómic, sino que han ido tomando preponderancia a medida que el personaje se acerca al esquema tradicional de superhéroe. Lo verdaderamente sustancial en el cómic es su rol de superhéroe, el cual apela a una idea, a una representación

²⁷ Imagen de la identidad parcial del *Capitán Escudo*, Anexo 7.

²⁸ Los seguidores criticaron la utilización de este estilo para la creación de la identidad del Capitán, ya que según mencionaron no tenía ningún rasgo distintivo latino y más bien tenía similitudes con personajes como Oliver Aton de la serie de animación japonesa “*Súper Campeones*”.

de lo que sería “lo nacional”²⁹ desde la óptica de sus creadores, lo que nos lleva a pensar que, por su enmascaramiento, el Capitán en realidad podría ser cualquier persona, siempre y cuando cumpla con unos parámetros que encajan dentro del patrón de civilidad occidental propio de todos los superhéroes, como ser hombre, tener rasgos blancos mestizos y ser joven; haciendo de esta manera una distinción de género, raza y edad.

El rol del superhéroe es tan determinante en la vida del *Capitán Escudo*, que todo el tiempo se encuentra enmascarado, aun realizando labores cotidianas como: bañarse, desayunar, cocinar, dormir, salir a trotar, utilizar el bus, o estar de vacaciones.³⁰ Esto sucede porque el desenmascarar al *Capitán Escudo* obligaba a tener listo un antecedente como superhéroe y una historia de vida, que no existían, aunque por otro lado si tomamos en cuenta que el Capitán como superhéroe, de acuerdo con sus creadores, es la encarnación de unos valores ciudadanos y que en su identidad real podría ser cualquier hombre ecuatoriano (con las características antes mencionadas), nos llevaría a entender su enmascaramiento habitual como una lección implícita por parte de ZonAcuario de que debemos mantener y velar por los valores ciudadanos, aun en nuestras labores cotidianas.

Comprendemos que la ausencia de superpoderes en el Capitán, así como la omisión de su identidad, ha pasado a ser una estrategia para la identificación con los lectores reales. Se los utiliza como una especie de lección, mostrando que lo heroico va más allá de los poderes y se expresa en una dedicación al bien, un sacrificio personal, una búsqueda del bien común. Su papel de superhéroe se encaminaría a la labor del superhéroe clásico: hacer un llamado a la gente común a que defienda lo bueno y lo correcto (Morris 2001, 35). Tomando en cuenta que lo bueno y lo correcto sería aquello que sus autores enseñan como bueno y correcto, en una posición esencialmente maniquea, sin que ello tenga un sustento filosófico definido.

Pero por otro lado, también podríamos entender la ausencia de superpoderes como una forma de evitar problemas narrativos, pues desde sus orígenes el Capitán nunca ha tenido poderes. El aparecimiento repentino de ellos, hubiera implicado la necesidad de crearles una justificación, la cual en los superhéroes tradicionales está normalmente asociada a su origen. Además, si tomamos en cuenta que el Capitán se autodenomina el

²⁹ La relación del *Capitán Escudo* con lo nacional se tratará en el segundo capítulo de este trabajo.

³⁰ Estas acciones las realiza en la revista *¡elé!* número 30, número 29, número 50, número 56, número 51, número 23 y número 27 respectivamente.

superhéroe tricolor, definiéndose con ello como una encarnación de “lo ecuatoriano”, involucraría que tanto él como los superpoderes escogidos para el personaje, deberían ser una ampliación o exaltación de una virtud ecuatoriana, lo cual hubiera implicado un profundo análisis, una reflexión exhaustiva sobre la ecuatorianidad y su representación y, finalmente, una selección de una virtud ecuatoriana por sobre otras, lo cual es una tarea muy difícil pues, como veremos en el segundo capítulo, implicaría representar y definir una síntesis que resulta indefinible.

Con su única identidad el Capitán evita la disyuntiva que, siguiendo a Morris, tienen los superhéroes tradicionales: la afectividad y el amor; ya que la existencia de una identidad real y otra superheroica no le permite al superhéroe tener plenitud en sus relaciones, amorosas, ni amistosas. En el superhéroe clásico, su identidad es un secreto para todos, salvo para sus lectores; si alguien descubre su identidad secreta y la revela a los villanos, ellos podrían generar daño al héroe por medio de sus seres queridos (Morris 2001, 354). El Capitán con su única identidad, lleva una vida que se podría considerar como “más normal”. Tiene amigos a quienes conoce, visita y defiende en cada una de las historias vividas en los cómics, y quienes le reconocen por su única identidad de superhéroe, siendo conocida su casa tanto por amigos y enemigos (Revista *¡elé!* Número 40).

A partir de la revista *¡elé!* número 50, (durante su tercera etapa) en un ejercicio de acercamiento a los superhéroes tradicionales, se le crea una contraparte femenina Victoria Paz, permitiendo entrever una inocente atracción entre ellos, al realizar juntos actividades ajenas a su labor de héroe, como salir a trotar (Revista *¡elé!* Número 51) o a comer (Revista *¡elé!* Número 58), a las cuales el Capitán va siempre enmascarado y mostrando por boca de otros personajes que podrían llegar a ser una pareja (Revista *¡elé!* Número 62).

1.5. Su combate para nuestra salvación.

El valor educativo, entendiendo como educación a la enseñanza y transmisión de valores cívicos, morales y patrióticos que el cómic pretende difundir a los niños, radica en presentar al *Capitán Escudo* como un modelo de comportamiento ciudadano, indicando a sus lectores el camino a seguir en una situación determinada. Este camino está íntimamente relacionado con la moral³¹, mostrando cómo debe ser un “buen ciudadano”, como una

³¹ La moral definida como “un conjunto de reglas, de normas de convivencia y de conducta humana que

forma de actuar de acuerdo con unos valores y principios que parten de una normativa acorde a una estructura social dominante (Fernández 2004, 189), y que, por una transmisión oral, forman parte de un lugar común de sentido ciudadano, que nos indican lo que es bueno y correcto. El *Capitán Escudo*, como todo buen superhéroe, incorpora estos valores moralizantes en su historia, siendo una guía para sus lectores, indicando cuál es la actitud que deben tomar frente a ciertos problemas sociales y características de sus conciudadanos, aleccionando de manera entretenida al lector.

Generalmente en el cómic del superhéroe se apela a disputas entre el personaje principal, que encarna esencialmente lo bueno, y los villanos que representarían todo lo malo. Esta lucha maniquea se traduce en el cómic del *Capitán Escudo*, como la pelea entre los valores universales (representados por el Capitán, y sus amigos) y los antivalores (representados por sus villanos), lucha que busca generar una forma de aprendizaje observativo, en donde, por medio de una historia, el lector puede aprender algo y aplicarlo en su propia vida (Rosenberg 2008, 2-4). En el cómic del Capitán, la finalidad, según la gente de ZonAcuario, es que el aprendizaje de “lo bueno”, permita a los niños generar una diferencia en el Ecuador, luchando en un futuro contra los problemas sociales y características representadas en los villanos; los cuales, de acuerdo con sus creadores, serían las responsables del mal funcionamiento del país.

Si asumimos al *Capitán Escudo* como el primer superhéroe ecuatoriano, y lo comparamos con *Superman* (considerado el primer superhéroe mundial y modelo en el cual se basan la gran mayoría de superhéroes) en su primer momento, se pueden ver ciertos puntos en común. *Superman* es la idealización de la justicia, del ciudadano honrado, siendo parte de la expresión maniquea del bien absoluto (Fernández 2004, 198), su nación es un lugar más bien ordenado, el gobierno es incorruptible y su enemigo sería el “otro”, el raro, el diferente, el que no sigue la norma, siendo representado por gente sin valores ni patriotismo (Rosenberg 2008, 235-236), características que el *Capitán Escudo* las traslada a su respectivo cómic. Ambos luchan con problemas sociales que ocurren en la época histórica en que se crean los personajes. *Superman* lucha contra gánsters, empresarios corruptos, etc., pues surge durante la época de la Gran Depresión, donde la delincuencia era

determinan las obligaciones de los hombres, sus relaciones entre sí y con la sociedad. El carácter de la moral está determinado por el régimen económico y social; en sus normas se expresan los intereses de una clase”. (Rosental 1985, 324).

organizada por las mafias y la corrupción estaba a la orden del día (198). En el caso del Capitán, el enemigo sería quien transgrede la norma, el que ataca, quien no tiene valores ni amor al país, que vulnera los derechos de los demás y no permite la convivencia pacífica, lucha contra la corrupción, la coima, el coyoterismo, etc., villanos que en su mayoría surgen por situaciones coyunturales.

Estos ejemplos serían evidencia de que el cómic, en general, es un reflejo del contexto social, político e histórico del lugar donde surge. Aunque, en el caso del cómic internacional, esto no es evidente a primera vista, debido a que tiene una marcada estandarización de un modo de vida occidental; pues, para mantener su “globalidad”, trata en lo posible de invisibilizar aspectos propios del lugar de creación, como costumbres, religiones, políticas diferentes o ideologías que pudieran resultar agresivas, generando con los cómics una suerte de enlatados (Pérez Iglesias 1991, 54-55).

En el caso del *Capitán Escudo*, por su carácter de reivindicación de lo nacional, busca resaltar lugares propios de enunciación (aunque no llega a configurar un formato realmente propio) tratando temas como el paisaje, las costumbres, la religiosidad, y los problemas sociales.³² Aunque evita caer en cualquier discrepancia o enfrentamiento, tratándolos de una manera superficial, apelando a una resolución elemental dentro del cómic. De esta manera no se tratan temas como las desigualdades sociales, la lucha de clases, democracia, el capitalismo, la violencia de género, etc.; por el contrario trata asuntos más cotidianos, que permiten resoluciones más “sencillas” como la delincuencia, el vandalismo, la explotación de la naturaleza, la corrupción, etc., siendo temas más “universales” en los que todo el mundo está de acuerdo que son negativos. Esta resolución superficial de los problemas sociales en el Capitán, puede deberse a que *¡elé!* es una revista cuyos lectores, en promedio, son niños pequeños en edad escolar; por ello, los problemas nacionales deben ser tratados de una manera más entendible e interesante para ellos, huyendo de una complicación intelectual, simplificando en absolutos de bien y mal, siendo esta simplificación una argamasa fundamental en el género del superhéroe (Fernández 2004, 221).

Los villanos del *Capitán Escudo* son males que están rondando el Ecuador y querrían apoderarse de él. Encarnan antivalores y problemas sociales, a diferencia de los

³² El tema de la representación de lo nacional en el *Capitán Escudo* se tratará en el segundo capítulo.

comics tradicionales, en donde un personaje es malo porque posee ciertos antivalores. Por ejemplo *Superman* pelea contra alguien que es corrupto, en cambio el *Capitán Escudo* pelea contra la corrupción misma, encarnada en *Corruptus*. Esto implicaría que este personaje se reduce a una esencia del mal, borrando toda problemática que origine el surgimiento de este antivalor y negándosele una identidad propia como persona real detrás de este disfraz de villano (un poco lo que pasa con la única identidad del Capitán) y, por otro lado, generando una idea de que al ser el villano la encarnación de un antivalor el vencerlo permitirá que terminen los problemas provenientes de ese antivalor. Siendo entonces el *Capitán Escudo* la única persona responsable de detener y arruinar los planes forjados por los villanos.

La forma de atrapar a los villanos es variada. En la *primera etapa* puede ir desde una solución vivaracha, como golpear con un costal de monedas a *Chico Coima* (revista *¡elé!* número 23), pintarse de dorado para aparentar ser estatua y atrapar a *Ván-dalo*, quien termina aprisionado en un bote de basura (revista *¡elé!* número 29) o un golpe de suerte como cuando *Deforestador*, por atacar al *Capitán Escudo*, resbala con uno de los árboles que el mismo cortó (revista *¡elé!* número 37). A pesar de la disparidad de su técnica, hemos visto una constante en las distintas formas de frenar a los villanos en esta etapa, el colocar un objeto que llame la atención del villano y que sirva de anzuelo para atraerlo, como la estatua dorada o las monedas antes mencionadas. Con lo que se genera una concepción de que toda forma de mal lleva en sí misma su castigo y si bien la corrección o la sanción no la imparte el *Capitán Escudo*, de alguna forma llegará (a veces cayéndose, golpeándose o tropezándose por sí mismo), pero el villano nunca quedará impune.

En la *segunda etapa*, al empezar su evolución a superhéroe, atraviesa por batallas cada vez más violentas y más cercanas al tipo que se muestran en el cómic tradicional. La forma de resolución ya no es un castigo que llega casualmente, sino que se dan enfrentamientos físicos en donde el *Capitán Escudo* debe demostrar su superioridad física y su ingenio para vencer a sus oponentes. Como por ejemplo, en la revista *¡elé!* número 38 cuando lucha contra *Contaminator*, quien sufre una transformación³³ para obtener más

³³ En su transformación *Contaminator* se coloca en el corazón de un robot gigante, el proceso de la transformación se da cuando el villano dice ¡Inicia la transformación para Megapoder!, y comienzan a ensamblarse las piezas del robot con el villano dentro, teniendo un estilo muy propio de las series de televisión japonesas que manejan robots gigantes como *Power Rangers*.

poder y se vuelve un robot gigante, debiendo el *Capitán Escudo* meterse dentro del robot para dañar el sistema eléctrico y así vencerlo. O en la revista *¡elé!* número 40 cuando debe pelear contra *Violentor*, quien hace explotar la casa del *Capitán Escudo* y este debe invocar a sus poderes místicos para poder resolver el problema.

En la *última etapa*, cuando ya se convierte en la figura actual, debe acudir a estrategias más elaboradas, a otros personajes que lo dotan de dispositivos especiales y con frecuencia a duras batallas. Esto se puede ver muy claramente haciendo una comparación entre las revistas *¡elé!* 23 y 29 (que corresponden a la segunda etapa) y la revista 51 (que corresponde a la tercera). Si bien los villanos son los mismos, la forma de resolución es diferente. Mientras que en su segunda etapa el Capitán atrapa a *K-chinero* persiguiéndolo y agarrándolo de su cinturón para hacer un atado con él (revista *¡elé!* número 23) y a *Vándalo* haciéndose pasar por una estatua y metiéndolo en un basurero (revista *¡elé!* número 29), en la *tercera etapa*, encontrándose frente a estos mismos personajes (revista *¡elé!* número 51), utiliza instrumentos electrónicos como un localizador y un radar para hallarlos y tendrá una pelea que ocupa cuatro páginas, en la cual el Capitán utiliza como armas de defensa lo que tiene a mano, hasta que los villanos escapan al derramar metal fundido. Se intenta generar una constante espectacularidad durante este período, evidenciándolo en el uso de la tecnología, en el gran dinamismo visual en el enfrentamiento entre los personajes y, en general, en el manejo de colores, en la historia e inclusive en la disposición y forma de las viñetas, dando como resultado una batalla llena de peligro, característica del cómic internacional y recurrente en esta etapa del cómic del Capitán.

Al ser tan elaboradas las batallas actuales es necesario solucionar narrativamente el problema de la falta de poderes del Capitán. Como se mencionó anteriormente, la solución encontrada por ZonAcuario fue incorporar a la historia un grupo de científicos, los cuales, a raíz de la revista número 50, ayudan al Capitán de manera regular desarrollando objetos de alta tecnología que le permiten cumplir distintas misiones. En la revista *¡elé!* número 54 es donde el Capitán utiliza por primera vez un traje especial diseñado por estos colaboradores para combatir a *Piroman*. El traje cuenta con aspersores de largo alcance, sistema de oxígeno, equipo de comunicación, GPS y gafas térmicas, permitiéndole atrapar al villano.

Se puede analizar el uso de la tecnología en el Capitán, contrastando dos sucesos en dos etapas distintas: el aparecimiento de los científicos y la historia de la revista *¡elé!* número 43 en donde un *Capitán Escudo* (en su *segunda etapa*) se enfrenta a *Virtualizer*, un

villano que con un videojuego gratuito intenta hipnotizar y controlar las mentes de los niños. Tras vencer al villano, el Capitán termina la historieta con la frase “¡A cambiar al Ecuador, sin permitir que la tecnología afecte nuestra vida!”. Estas dos situaciones frente a la tecnología, contadas en épocas diferentes nos permiten entender la visión sobre el uso de la tecnología manifestada en el cómic del Capitán. La tecnología es buena, siempre y cuando se la use como una herramienta que permita aumentar las capacidades humanas para mejorar la calidad de vida, evitando su uso indiscriminado o excesivamente distractor en los niños. Esta forma de ver a la tecnología, iría de la mano con la visión de los padres (quienes son los que adquieren la revista para sus niños), en cuanto a la preocupación por el uso de la tecnología en sus hijos. Todo esto nos lleva a pensar que la revista va más dirigida a niños de clase media y media alta, que por su nivel socioeconómico, tienen mayor acceso a la tecnología y a su uso indiscriminado que los niños de estratos económicos inferiores.

La incorporación de la tecnología en el cómic del *Capitán Escudo* podría darse por dos vertientes principales: la primera, la ya mencionada necesidad de convertirlo en un superhéroe con características de la industria global, para lo cual su falta de poderes sería un problema, y debe, como en muchos otros personajes, ser suplida con tecnología (*Iron man*, *Batman*, etc.) necesitando volver más complejos los personajes y las resoluciones a los problemas. La otra vertiente podría darse como influencia de un proceso coyuntural en el país,³⁴ el proyecto Ciudad del Conocimiento Yachay, que surge como idea en 2010, pero empieza sus construcciones en 2012. Siendo este un proyecto emblemático del Gobierno, cuyo principal eje es la Universidad Tecnológica Experimental Yachay, que busca generar un desarrollo del conocimiento y de la producción del país (Yachay 2015).

Existe otro proceso que también podría haber influenciado el desarrollo de la tecnología en el cómic; el cambio de la matriz productiva en el país, propuesta que impulsa actividades ligadas al talento humano, tecnología y conocimiento (Vicepresidencia de la República 2014) buscando una reducción de importaciones y un aumento de producción nacional. Este tema cobra preponderancia a raíz de la elección del Vicepresidente Jorge Glas el 17 de febrero de 2013, personaje a cargo de liderar este cambio. Consideramos que estas coyunturas han influido la narrativa del Capitán pues, en su época, fueron un tema en

³⁴ La primera aparición de los científicos es en la revista número 50 que corresponde a la edición de Diciembre de 2012 y Enero de 2013.

boga en el ámbito nacional y al estar implícitas en el cómic permitirían a mas de generar actualidad en la historia, lograr que el surgimiento de un superhéroe con poderes tecnológicos en el Ecuador, sea más verosímil, pues estaría inserto en una coyuntura real.

A más de la tecnología y del enfrentamiento físico existe otra táctica para vencer a los villanos, la cual denominaremos el *Traje Místico del Capitán*,³⁵ y que es utilizada en contadas ocasiones, cuando las batallas son especialmente difíciles. Este traje es un regalo del Sol de la cultura Tolita (que en el imaginario ecuatoriano se lo reconoce como el ex logotipo del Banco Central y no por su origen dentro de esta cultura).³⁶ Consiste en una armadura temporal que protege y confiere poderes al *Capitán Escudo* y se compone de *greba*, rodillera, *guantelete*, *hombrera* y *gola* a la usanza de las antiguas armaduras medievales pero con la aplicación de elementos geométricos de las culturas pre coloniales.

Por ser una combinación entre ciertos elementos de una armadura europea, pero con una estética indígena, consideramos a este traje un objeto *híbrido al* incorporar la concepción de héroe medieval. Esta concepción es claramente reconocible por un público que las relaciona con historias en las que los caballeros, que defienden reinos y rescatan princesas, llevan una armadura, como también se la relaciona con la vestimenta de los conquistadores que llegaron a estas tierras. La estética indígena, funge como una estrategia de apropiación del objeto buscando de alguna forma naturalizarlo y hacerlo pasar como un objeto que podría haber sido construido en algún país andino, mezcla de indígena y europeo, permitiendo con ello generar ciertos rasgos que otorguen un reconocimiento en el personaje como un personaje mestizo.

Al ser un traje utilizado para las batallas más difíciles, y por el aura mística de su origen, es lógico que provea al personaje de poderes que, como su fuente, son temporales. El poder conferido al Capitán es una energía mística que viene “de la tierra, el mar y el suelo ecuatorianos” (revista *¡elé!* número 35). Estos poderes también son *híbridos* debido a la influencia que poseen de la estética manga. Por citar un ejemplo, para vencer a sus enemigos tiene la capacidad, de crear una bola de energía que luego lanza y que es muy

³⁵ Imagen del traje místico del *Capitán Escudo*, Anexo 8.

³⁶ Es una pieza de oro que representa al sol, y genera debates sobre su origen. Tradicionalmente se cree que pertenece a la cultura Tolita florecida en Esmeraldas. Durante muchos años fue el isotipo en la imagen institucional del Banco Central, actualmente se mantiene como insignia del Banco pero de una manera mucho más estilizada, ya no la pieza de oro original como era antiguamente.

parecida al *Kamehameha*³⁷ del manga y anime³⁸ *Dragon Ball* y cercana a los poderes que tiene el personaje Ryu en el juego *Street Fighter*, con la diferencia de que al lanzarla en el se dibuja el Escudo Nacional en el haz de luz.

Otra de las técnicas que utiliza el Capitán con este traje es invocar la fuerza y el poder de la tierra, mar y cielo ecuatorianos, cargándose de energía que es lanzada como una esfera de luz con un poder debilitador sobre sus enemigos, siendo de alguna forma una especie de acercamiento a una visión andina en donde los elementos son deidades y proveedores de energía vital. A pesar de ello, esta técnica también es anime ya que es parecida a la técnica *Genkidama*³⁹ utilizada en *Dragon Ball*, con la cual el personaje crea una esfera de un poder devastador, sumando la energía de todos los seres del planeta. Además, en el traje místico están presentes las ramas de olivo y laurel que, tal como mencionamos anteriormente, son utilizadas por el Capitán como armas para golpear al enemigo y repeler su ataque cuando las cruza.

Todas las formas de resolución de conflictos que implican la utilización de poderes y trajes temporales son visualmente, mucho más impactantes y llamativas. Permiten generar una credibilidad como superhéroe ante un público que todo el tiempo se encuentra bombardeado por estímulos visuales y que necesita de un producto llamativo que le produzca interés. Las formas de resolución existentes en este cómic, si bien se relacionan con referentes locales (*traje místico del Capitán*), acontecimientos sociales, políticos o económicos (procesos coyunturales), son resoluciones propias de los cómics de superhéroes de la industria global, a las cuales el *Capitán Escudo* se ha ido acercando paulatinamente.

1.6. El *Capitán Escudo*, un producto híbrido

Como vertientes estéticas del género, el *cómic norteamericano* y la *estética manga* son las que más se han internacionalizado y, por ende, son las que han arribado con más fuerza al Ecuador. El *cómic norteamericano* fue el primero en llegar a América Latina -casi desde sus orígenes en los años 30- debido a la cercanía geográfica y a que sus personajes

³⁷ Famosa técnica de combate de *Dragon Ball*, consiste en crear un círculo de energía con las manos, para después echarlas para atrás creando una esfera de luz blanca para lanzar el ataque. (Dragon Ball Wiki 2015a)

³⁸ Es la animación de origen japonés, tiene una estrecha relación con el manga, pues muchas veces va de los mangas a la pantalla y en algunas ocasiones de la pantalla al manga.

³⁹ Técnica de combate que requiere una parte de la energía de todas las criaturas vivientes de un planeta o de un sistema solar para unirla en una bola de tamaño variable y pueda ser lanzada en un único y devastador ataque. (Dragon Ball Wiki 2015b)

eran reconocidos mundialmente. El boom del *cómic norteamericano* en Latinoamérica se dio a partir de los años 40 mediante su distribución como tiras diarias en periódicos y revistas y, mucho tiempo después, como formato de comic book, siendo los libros una recopilación de las tiras de los periódicos (Pérez Iglesias 1991, 28). A partir de los años 70, con la llegada del manga y la explosión de este género en nuestros países, empiezan a compartir mercado en Latinoamérica, convirtiendo a nuestro continente en uno de los más importantes para la venta y consumo de ambas producciones.

El género *manga* es una versión occidentalizada del cómic japonés tradicional (Odell 2014, 8-12). Teniendo publicaciones para cada sexo, edad, situación laboral, etc. (Flores Vega 2012, 15). En un primer momento no fue creado para ser exportado sino para reforzar sus mitos culturales (Odell 2014, 8). Con el paso del tiempo ha ganado cada vez más espacio, convirtiéndose en la actualidad en el estilo de dibujo y personajes más reconocido y buscado por los jóvenes a escala global. La *estética manga* es fácilmente reconocible: ilustraciones planas, abreviación, simbolismo y simplificación (8,12, 31). La mayoría de sus personajes son delgados con ojos grandes, cabellos con formas y colores extraños, labios pequeños, y los protagonistas son principalmente adolescentes.

La *estética norteamericana*, por otro lado, está diseñada para generar un máximo impacto, sus personajes exageran sus características, los héroes son sumamente fornidos, las mujeres son sexys, los personajes grandes son realmente grandes (Hart 2001, 7). Este tipo de cómic considera que las imágenes deben ser intensas para que el lector lea íntegramente el cómic. Los personajes principales son personas que usualmente tienen una apariencia atlética, una fuerte personalidad y una estatura un poco mayor al promedio,⁴⁰ un cuerpo en forma de V con hombros anchos, cintura estrecha, llenos de músculos, a diferencia de los personajes normales que no tienen gran musculatura, ni definición y por su físico nunca sobresalen del resto (17- 18).

En su tercera etapa, el *Capitán Escudo* posee una mezcla de estilos, notándose una estilización y simplificación características del manga. Sus rasgos faciales son más limpios y tanto él como el cóndor en su cabeza poseen ojos grandes, pero sin el iris y la pupila tan grande como los mangas tradicionales. Los villanos del Capitán tienen una gran similitud

⁴⁰ Para este tipo de dibujo la figura debe constar de un promedio de 8 a 10 cabezas de estatura para que sea más impactante, en general el resto de personajes tienen de 6 a 7 cabezas en su tamaño.

con ciertos personajes de la industria del cómic global; estas similitudes, de acuerdo con sus autores, son un tributo a aquellos cómics y personajes que marcaron su infancia o que son íconos del cómic internacional. Se puede relacionar a personajes como *Chulkera* con *Hulk* de Marvel -parte de este homenaje es que tenga la palabra Hulk en su nombre-; *Guaso* tiene una similitud con *Guasón* de DC Comics, *Mil Trampas* con el *Dr. Octopus* de Marvel, etcétera.⁴¹

Otra incorporación del cómic internacional que se realiza en villanos como *Corruptus*, *Machoman*, *Injustixia*, o *Chulkera*, es que son personajes diseñados para generar un máximo impacto. Poseen una musculatura y un tamaño exageradamente desarrollados en comparación al resto de personajes. En el caso de *Injustixia* se exageran las características sexys del personaje, desarrolladas de forma más evidente que las de otros villanos femeninos en el cómic del Capitán.

El tributo a los personajes del cómic internacional realizado en los villanos así como la incorporación en el Capitán de características heredadas de los grandes superhéroes internacionales, se producen a partir de *referencias culturales mundializadas* que responden a una *memoria internacional-popular*. Este concepto dado por Renato Ortiz propone que personajes, imágenes, situaciones, vehiculizados por la publicidad, las historietas, la televisión, el cine, se constituyen en objetos de la memoria forjando referencias culturales globales. Si bien estos elementos surgen en un territorio determinado, se convierten en recuerdos desterritorializados al difundirse en tantos soportes, pudiendo ser utilizados en cualquier momento y lugar, pues se encuentran en la memoria de todos y generan una sensación de familiaridad al contemplarlos (Ortiz 2004, 132). Permitiendo que esta familiaridad preexistente, sea utilizada en el cómic del *Capitán Escudo* al incorporar estas referencias en sus personajes para que de alguna forma el lector forje, desde el inicio, una relación con los personajes y la historia.

Otra característica del *cómic norteamericano* presente en el *Capitán Escudo* es el uso de colores brillantes y de luces y sombras para dar volumen especialmente al fondo, generando mayor definición y un entorno tridimensional. Estos colores permiten diferenciar los varios planos que constituyen las formas, a más de existir un manejo interesante de la

⁴¹ Diego Aldaz, coordinador de ilustración y Roberto Valencia, director creativo, entrevistados por María Belén Garcés, Quito, 24 de abril de 2015.

perspectiva para generar mayor movimiento e interés en el lector.

Al analizar la construcción gráfica del cómic del Capitán se puede ver, nuevamente, una gran influencia del *cómic norteamericano*. Existente en una intención de impactar gráficamente en el lector, generando un movimiento que lo obliga a “reconstruir el ritmo de la historia” (Saraceni 2001, 8). En las viñetas de acciones importantes del cómic, como las batallas, se nota la existencia de un rompimiento en la diagramación tradicional y se las encuentra montadas, trapezoidales, etc.; no siempre tienen un borde regular sino que su tratamiento puede cambiar según el tema del cómic, siendo a veces aserradas, dentadas, ilustradas, etc. Los fondos tienen mayor intensidad en sus colores, y en algunos casos ni siquiera existe un fondo definido: este se vuelve una mancha de color para afianzar el movimiento del personaje. No hay un respeto por el *gutter* o espacio entre los paneles ya que, muchas veces, los elementos salen de su viñeta y utilizan este espacio también, como una expansión de los personajes y de la historia.

En el caso del bocadillo⁴² se ayuda por la tipografía, ya que, si bien se mantiene la misma tipografía en todos los diálogos de los personajes, se la puede usar en negritas para demostrar grito o se la puede distorsionar para demostrar dolor, representando gráficamente el volumen al que el personaje habla, pudiendo diferenciarse si esta información es pensada, dicha a volumen normal o gritada, afirmando de esta manera la emoción del personaje como una manera de familiarizarse con él. Existe también un bocadillo especial con forma rectangular al inicio del cómic, que sirve para contextualizar al lector o hacer una breve reseña del cómic anterior en caso de ser una secuela (Saraceni 2001, 9). El bocadillo en el caso de los diálogos del Jefe de la Liga de la Maldad, *Corruptus*, es distinto al de cualquier otro personaje del cómic, incluyendo al del propio *Capitán Escudo*, pues son en color negro y la tipografía se maneja en color naranja o a veces amarillo con la finalidad de darle mayor protagonismo y diferenciación al villano.

La portada en los cómics de superhéroes es de gran importancia pues se convierte en el rostro que permite atraer la atención de la gente y lograr más lectores. La portada muestra un momento crucial de la historia, normalmente una situación de peligro, al verla el lector se pregunta cómo se ha llegado a esa escena y qué sucederá después. Es así como,

⁴² Espacio donde el texto es contenido, generalmente con forma oval o de nube, indicando quien es la persona que habla. Es el elemento que la mayor parte de la gente asocia con los cómics.

aunque se sabe que el héroe siempre triunfa o debería triunfar, la portada nos engancha al mostrarlo herido, caído o moribundo, transformándose la portada en una especie de pregunta y su historia interior en la respuesta (De Santis 1998, 22). En el caso del Capitán, en cada una de las portadas de la revista *¡elé!*, la esquina superior derecha muestra siempre al *Capitán Escudo* y al villano de turno, una vez que se abre la revista se puede ver una portada interna con una imagen sumamente llamativa que ocupa toda la página y que, como plantea Pablo De Santis, se utiliza como enganche a la historia, mostrando el momento más álgido de la lucha o una escena de gran acción que genera expectativa.

Debido a la acogida que el género manga tiene entre el público en general, la influencia *manga* se ve también en la apropiación que del personaje hacen los fans. Cuando el público empieza a identificarse con un personaje, es común el apareamiento del *cosplay* (costume play)⁴³ en distintas convenciones (Odell 2014, 31), transformándose en una prueba de que el personaje gusta puesto que ello involucra que el *cosplayer* estudie al personaje en sus características físicas y psíquicas para poder representarlo. Hemos visto que en dichas convenciones, los personajes de los cuales se visten los fans son generalmente del manga japonés o de alguna superproducción de moda de gigantes como *Marvel*, *Dreamworks*, *Disney-Pixar*, etc., siendo un caso sin precedentes el hecho de que un lector haya decidido elaborar un traje del *Capitán Escudo* para lucirlo en la Convención Nacional de Cómics de Guayaquil de los años 2014 y 2015.⁴⁴

Pudiéndose concluir que la estética del Capitán combina distintos códigos para enriquecer tanto a la historia como a su impacto visual, sin importar su origen. Con esta mezcla se podría hablar de *hibridación*, mostrada mediante un collage, integrando varios elementos de procedencia distinta en un solo contenido que resulta en una estética singular. Esto, de acuerdo con Néstor García Canclini, nos permitiría salir de discursos biologicistas y esencialistas de identidad, autenticidad y pureza cultural, siendo una categoría que pone en evidencia la productividad y el poder innovador de las mezclas interculturales, que surge de la creatividad individual y colectiva, no solo en las artes, sino también en la vida cotidiana (García Canclini 2005, V). En este caso la hibridación con la que está creado el

⁴³ El cosplay o costume play es una representación que hace un fan de un personaje, confeccionando y utilizando la indumentaria del mismo y actuando como el personaje. El cosplay es muy famoso en las convenciones de cómic y anime y se generan competencias internacionales para premiar a los mejores cosplayers.

⁴⁴ Imagen del Cosplay del *Capitán Escudo*, Anexo 9.

cómic permitiría darles a los niños un producto apegado a los códigos conocidos y que les gustan, insumos con los cuales pueda agrandar y generar cariño por este héroe.

1.7. En la búsqueda de una estética propia

Al ser el *Capitán Escudo*, un superhéroe con el que se busca rescatar lo nacional, se convierte en un producto *híbrido* que configura una estética propia utilizando elementos del mercado internacional, generando una aparente contradicción que alimenta la controversia de si un artista debe utilizar para su creación, una estética local (ecuatoriana o con tintes nacionalistas); o si por el contrario, debe buscar su expresión y estilo propio (Traba 1984, 203) aun si esta creación se compone de retazos de una estética extranjera.

Al no existir una estética que se pueda definir como ecuatoriana, la estética lograda en el *Capitán Escudo* sería el resultado de la búsqueda de una forma de expresión propia de sus autores. Convirtiéndose en una manera de difundir lo que, para ellos, es lo ecuatoriano; por lo que consideramos que sería un intento válido de representación de lo nacional partiendo de una estética híbrida, donde la mezcla y la apropiación de códigos nacionales combinados con códigos globales se vuelven necesarias para tener oportunidad de sobrevivir en un mercado constantemente bombardeado de producciones extranjeras.

Esta situación nos lleva a pensar en la dificultad de definir una estética nacional, lo cual es casi tan difícil como definir nuestra nacionalidad y nuestra identidad pues implica apropiarse de ciertas características, dejando de lado muchas otras. Si tomamos a la nación como una *comunidad imaginada*⁴⁵ que, en el caso latinoamericano, se conforma por una gran cantidad de grupos étnicos viviendo en disparidad y que para su creación buscó establecer una homogeneidad (Álvarez 2005, 781). Y si a su vez, a la mezcla cultural que es Latinoamérica la ponemos en un contexto de globalidad, donde todo el tiempo es bombardeada y se encuentra en contacto con influencias extranjeras, es de suponer que la creación de una estética que represente verdaderamente lo nacional es una tarea sumamente difícil de conseguir.

Se conoce de países latinoamericanos en los que se ha hecho el ejercicio de perfilar rasgos homogeneizantes proyectando una “estética nacional” que, aunque excluyente, ha generado una identificación con un estilo gráfico. Son famosos los casos de México y

⁴⁵ Categoría de Benedict Anderson.

Brasil. El primero ha tendido a una estética basada en el folclore y en las tradiciones populares que, si bien, no representa a todos los grupos étnicos ni sociales, poco a poco se ha ido consolidando en el imaginario internacional la idea de que aquello representa a México, llegando a convertirse casi en una especie de convención. En el caso de Brasil, la estética tiene gran colorido, es llena de ritmo y cadencia, tomando como relato unificador lo mulato y las tradiciones como la samba o los carnavales.

En el caso de la estética ecuatoriana, los intelectuales locales no han podido definir sentidos comunes que permitan diferenciarla; pero, se puede decir que históricamente, los que podrían ser los primeros pasos hacia intentar perfilar una “estética nacional” se han movido entre la *representación del paisaje* durante los siglos XVI y XVII, el *indigenismo* y la *estética internacionalista*. El *indigenismo* es un estilo compartido con otras naciones que poseen grupos indígenas, pretendiendo una pureza, mediante el cierre de fronteras a una cultura y estética extranjera (Traba 1984, 205). Este estilo propone, por parte de los artistas, un auto exotismo como la única forma identificadora y una llave para llegar a un mercado internacional (Mosquera 2003, 38). La *estética internacionalista*, de acuerdo con autores como Nelly Richard, era la forma de pensarse Latinoamérica como resultado de la dependencia de los grandes centros hegemónicos de poder, en donde se toma un modelo como referente y se genera una copia; por lo que los críticos acusan al arte y diseño latinoamericano de reproductor e imitativo porque sus creaciones tienen cierta similitud con la de los centros extranjeros mostrando, según dicen, por medio de su arte, una identidad sustitutiva (Richard 1994, 40-41).

Para autores como Gerardo Mosquera, Latinoamérica no es reproductora e imitativa. Concibe a Latinoamérica como un lugar que, por sus condiciones históricas, posee gran creatividad y gran capacidad de improvisación con las herramientas (tecnología, información o estéticas) que tiene a mano (Mosquera 2003, 40-41).

Esta idea de Mosquera es vital para ayudarnos a entender la composición de la estética del *Capitán Escudo*, permitiéndonos definir a esta mezcla de estilos como un ejemplo de improvisación y apropiación de elementos que están en nuestro mercado y son fácilmente reconocibles por el público. Como resultado, obtenemos un cómic que inventa cosas nuevas con las herramientas que se tiene a mano, manejando una cultura de resignificación, supliendo la falta de una estética propia con una apropiación de estos estilos que permiten crearnos y reinventarnos a nosotros mismos, modificando estos

préstamos a la funcionalidad y necesidad local (Richard 1994, 42). Por todo esto consideramos que esta mezcla híbrida que conforma la estética del Capitán podría considerarse una muestra de la situación de la estética ecuatoriana, buscando muchos caminos, referencias, en su propio pasado y en referentes internacionales para tratar de generar algo que pueda ser reconocido como propio, en un camino que, según Marta Traba, necesitará mucho esfuerzo y errores (Traba 1984, 204).

1.8. El *Capitán Escudo* y la situación del cómic latinoamericano

El cómic del *Capitán Escudo* es una muestra de que Ecuador puede dejar de ser un mero consumidor de cómics internacionales y que está buscando de a poco y en medida de sus posibilidades, producir cómics propios. No hay que olvidar que, en general, la producción nacional aún es incipiente y los cómics nacionales (los pocos que subsisten) buscan desesperadamente llamar la atención de lectores locales que, por el momento, están acostumbrados a cómics y personajes internacionales.

Por si fuera poco, existe un problema adicional, la falta de infraestructura para la producción y distribución del cómic en el país, lo que deriva en la precaria e inestable situación laboral de los productores y que muchas veces el dibujante realice sus tiras como un trabajo complementario y no como su forma principal de subsistencia (Pérez Iglesias 1991, 6, 54-55), razón por la cual, sin un mercado y sin unas condiciones de producción adecuadas, la subsistencia del cómic ecuatoriano resulte complicada.

Estos problemas de producción que se presentan en nuestro país, suceden también en toda Latinoamérica. Aunque han existido casos destacados en países como México, Cuba, Argentina, Chile o Brasil, que han logrado mantener una producción local muy amplia, alcanzando gran reconocimiento en la región y a escala internacional. A diferencia de Ecuador, que ha tenido una creación muy esporádica, estos países han tenido una gran producción y han interpretado sus propios cómics con características diferentes entre ellos. Brasil, según Pérez, posee una exuberante producción que supera ampliamente el trabajo portugués. En Chile, antes del gobierno de Allende, existió una gran cantidad de historietas reproducidas mediante el pago de derechos como los comics de Walt Disney y series de aventuras como *Trinchera*, *El Jinete Justiciero*, *Espía 13*, *Dr. Mortis*, etc. Durante el gobierno de la Unidad Popular, se elabora una gran cantidad de cómics realizados en el

país, ya que se los utiliza como medio de formación y concientización, y se producen las primeras teorizaciones latinoamericanas sobre el cómic, con autores como Manuel Jofré y el sociólogo Mario Salazar y con Ariel Dorfman y Armand Mattelart.⁴⁶

En Argentina, por primera vez en Latinoamérica, se da a conocer la historieta nativa en periódicos: *El Negro Raúl* y *Don Pancho Talero* de Arturo Lanteri, y *Viruta* y *Chicharrón* de autor desconocido. Se realizan tiras que mezclan el humor gráfico, la caricatura y los acontecimientos sociales o históricos de la época, siendo una de las mundialmente más famosas *Mafalda* de Quino (29-32). También se crean historietas de contenido nacionalista donde se recupera el ambiente gauchesco como *Inodoro Pereyra* de Fontanarrosa (1972), y se hace una crítica social con guiones como los de Héctor Germán Oesterheld en *Nort Cinder*. En Cuba se tiene una evidente influencia de los comics europeos y norteamericanos, aun cuando la temática sea tratada desde otro ángulo ya que hay una desmitificación de héroes y superhéroes; siendo, en esta línea, uno de los cómics más conocidos *Supertiñosa* de Virgilio y Marcos Behemaras. La historieta en este país es usada como material didáctico en campañas de salud, higiene, agricultura y de la revolución misma (29-32).

Un país de América Latina donde se trabaja gran cantidad de historietas es México. En la época de oro del cómic los tirajes más bajos de una historieta estaban en 45000 ejemplares, por el contrario, en la misma época, un libro, con suerte, podía alcanzar un tiraje de 6.000 ejemplares. Historietas como *Memín Pingüín*, *El santo*, *El enmascarado*, *Micro-misterio*, *Juan sin miedo*, *Kalimán*, *El fugitivo Temerario*, etc., inundaron no solo el mercado nacional sino que trascendieron las fronteras a toda Latinoamérica. Hay algunos cómics de carácter socio-político que merecen especial atención como *La familia Burrón* de Vargas, o *Los Supermachos* y *Los agachados* de Eduardo del Río (33-35).

María Pérez Iglesias señala que el cómic latinoamericano ha tenido como tónica principal tres tipos de categorías: la *primera* más amplia y comercial reproduciendo el estilo, diseños y forma de los cómics estadounidenses, orientándose hacia el humor, la simplicidad y el evitar temas polémicos; la *segunda* que se construye como afirmación a lo nacional, utilizando un lenguaje, hábitos, costumbres y tradiciones propias de su país; y la

⁴⁶ Dorfman y Mattelart crearán en 1972 el Libro para Leer al Pato Donald, considerado como un libro clave en el análisis de los cómics, estudiando desde un punto marxista la literatura de masas, enfocándose especialmente en las historietas de Disney para Latinoamérica.

tercera que trabaja como una crítica a la imposición (Pérez Iglesias 1991, 28), planteando un juicio al sistema de poder dominante y a las estructuras sociales jerárquicas, sobre todo durante la época de las dictaduras. Estos dos últimos tipos de categorías se realizan desde un lugar de enunciación propio, reflejando historia, conflictos sociales, ideológicos y políticos, al afirmar y ocultar ciertos elementos, personajes y situaciones, estando ligadas a coyunturas y a condiciones culturales propias de cada localidad (6). La producción latinoamericana, de acuerdo con María Pérez Iglesias, se encontraría mayoritariamente en el *primer* tipo, influenciándose principalmente del cómic estadounidense como del manga, reproduciendo la historieta tradicional (de ideología dominante) en detrimento de otra que se construye como afirmación de lo nacional y crítica (28).

En el *Capitán Escudo* si bien la reproducción e influencia es marcada, no es total, ya que mediante la enseñanza en valores y la utilización de símbolos nacionales busca, también, una reafirmación de lo nacional en lo civilizatorio al hablar desde un lugar de enunciación propio (en todo momento se recalca que el superhéroe es ecuatoriano y que quiere salvar al Ecuador), al reflejar con los villanos y sus historias el contexto histórico, social y cultural del país y algunos conflictos sociales pero sin caer en temas polémicos, evitando plantear conflictos ideológicos y políticos. Por estas características podríamos considerar que el cómic del *Capitán Escudo* sería un producto que oscila entre la *primera* y la *segunda* de las categorías trabajadas por Pérez al rescatar elementos “nacionales” desde un formato internacional fácilmente comercializable.

1.9. Superhéroes, un producto para ser consumido.

De acuerdo con Tom Morris (2013, 12), “vivimos en un mundo de cómic”, los personajes generados han tenido un reconocimiento y una influencia apabullante en todo el mundo y el consumo de productos derivados atrae a una gran cantidad de personas a escala mundial. Consideramos que esto podría darse por la amplia difusión que tienen gracias a una industria que mueve millones de dólares y cuyas redes se extienden a todo el mundo. Gracias también a que estos productos (personajes y cómics) se encuentran en permanente actualización (muchos de ellos se crearon entre la década de los 30 a los 60, en la época de oro del cómic, pero, desde ahí hasta hoy, han sufrido innumerables cambios), a sus historias cuya trama y acciones tienen una gran espectacularidad (llenas de acción, efectos

especiales, colores brillantes) y, principalmente, a que la industria los ha difundido en cómics y en cine en producciones millonarias, volviéndolos personajes mediáticos. Ello ha permitido generar un *boom* de superhéroes como *Batman*, *Superman*, *Spiderman*, *Iron Man*, *Avengers*, etc. quienes se han adaptado al cine con un enorme éxito que, para mantenerse, cada vez busca efectos más grandes, historias y personajes más complejos.

Si bien el género de los superhéroes ha tenido gran acogida en Latinoamérica, esta se restringe a los superhéroes globales; pues la creación de superhéroes no es una industria desarrollada en la región. Esto se debe a que la ciencia ficción creada desde Latinoamérica (en especial el género de superhéroes) aún no está del todo consolidada. Roberto Lepori (2013, 6) considera que en la ciencia ficción latinoamericana predomina el rasgo político asociado a las ciencias sociales (*soft science fiction*) antes que la creación mediante las ciencias duras (*hard science fiction*), teniendo una tensión entre tecnología, religión y magia. Esto explicaría que en Latinoamérica la ciencia ficción que utiliza tecnología, todavía se sienta poco verosímil, siendo difícil (aun de manera ficticia) la existencia de tecnología necesaria que permita generar superpoderes, súper armas o el contacto con extraterrestres necesario para el nacimiento de un superhéroe. Situaciones que permitirían, de alguna manera, hacer creíbles en la mente de los lectores que sí podrían existir superhéroes (a imagen y semejanza de la industria global) en Latinoamérica.

Otro factor que afecta a la producción latinoamericana en este género es la dura competencia que tienen en los cómics estadounidenses ya que estos poseen un mayor presupuesto y, en general, mayores facilidades de producción. Adicionalmente, al ser una industria tan grande, tiene una amplia red de distribución y mercadeo en todo el mundo. El bombardeo que tenemos es tan fuerte y constante que, en cierta forma, afectaría la manera en que acogemos a nuestros héroes de cómics latinoamericanos, comparándoles siempre con héroes internacionales de la pantalla grande.

Es tanta la fastuosidad y el impacto visual que generan los superhéroes extranjeros, tanto en sus cómics (portada, diagramación, ilustración e historia), en la pantalla grande (películas, secuelas) y en la pantalla chica (series de televisión), que obtienen una gran acogida en el público sobre todo infantil. Esto nos lleva a pensar que mientras más espectacular es la presentación del héroe más acogida tiene en los niños quienes reconocen y se apropian del universo creado para ellos por los productores.

En la infancia se empieza a producir una sedimentación de capital simbólico, en esta

etapa los superhéroes colaborarían en la estructuración de códigos culturales, que a lo largo de su vida pueden cambiar o incluso, fortalecerse (Peppino 2012, 91). Esta podría ser la razón principal por la cual ZonAcuario, en su idea de crear una revista educativa para niños, utiliza el potencial del personaje del *Capitán Escudo* y apuesta por él como personaje que facilita la enseñanza de valores cívicos, morales y patrióticos, apuntando a un entretenimiento educativo. Pero, para lograr la apropiación del personaje por parte de los niños, debe cumplir con las expectativas que demandan sus lectores ante lo cual no puede alejarse de los códigos del mercado global ya conocidos por ellos.

El slogan “*el superhéroe tricolor*” que acompaña al *Capitán Escudo* y la frase “*hecha en Ecuador*” que se coloca en la portada de la revista, los consideramos parte de una estrategia para generar una mayor apropiación del personaje y reivindicación de lo nacional, pues generarían el valor agregado de un superhéroe ecuatoriano en un lugar donde nunca han existido como tales. Además, sería el reflejo del contexto en el que se creó la revista y los discursos nacionalistas que estaban en discusión en esa época, pues la revista surgió durante la campaña electoral del primer período de Rafael Correa, quien ganó las elecciones con una promesa de cambiar al país y con un discurso nacionalista que incluía el fomento a la producción local. Esta visión del Presidente derivaría, en el año 2009, en la Campaña “*primero ecuator*”, que buscaba incentivar la producción ecuatoriana, rescatar el patrimonio tangible e intangible ecuatoriano, para dar preferencia a todo producto hecho en Ecuador (Diario El Universo 2009). Dentro de este contexto el *Capitán Escudo* surgió como producto novedoso, narrativamente interesante, gráficamente llamativo, teniendo la ventaja de que al consumirlo se consumía un producto 100% ecuatoriano.⁴⁷

El consumo del personaje no se limita solo al cómic pues, para promoción del superhéroe, ZonAcuario creó productos paralelos, en formatos como: cuadernos, libros para colorear, stickers, y juego de cartas. Convirtiéndose estos productos en una forma de incrementar las ventas de la revista y de dar a conocer al personaje, aumentando el amplio número de seguidores del *Capitán Escudo*. De esta manera, ZonAcuario, da una alternativa nacional a un mercado que hasta hoy ha estado ocupado por productos extranjeros.

El consumo del Capitán es lo que fomentó el consumo de la revista *¡elé!*, pues fue

⁴⁷ En cuanto a su producción, mano de obra e ideación, no tanto a su estética, ni narrativa pues como se mencionó anteriormente estas serían herencias de la industria global del comic.

su sección estrella. Según sus autores,⁴⁸ el cómic del Capitán podría haber sido un producto autosustentable, pero nunca se lo separó ya que hubiera matado a la revista. Sin embargo, al mantenerlos juntos, las deudas que los auspiciantes de la revista mantenían con la editorial, terminaron matando a ambos productos. Para ZonAcuario fue difícil labrarse un camino en el ámbito educativo y más aún mantenerse a flote por lo que, el *Capitán Escudo*, fue una tabla de salvación debido al interés que genera y a todos los productos derivados que se realizaron y aún comercializan de él.

Consideramos que, a más de ser un material entretenido para el consumo infantil, la revista *jelé!* se vendía como un producto ecuatoriano y educativo de gran calidad, lo que le permitió dirigirse también a los padres de sus lectores, quienes son los que tienen el poder de adquirir la revista y los productos complementarios para sus hijos. Para este tipo de público, el punto de atención de la revista sería su calidad educativa y su promoción como un producto ecuatoriano. La revista permitiría a los padres de clase media y media alta que, al comprar la revista, sus hijos aprendan normas de comportamiento y valores ciudadanos, lo que les posibilitaría saber que están educándolos sin la necesidad de estar presentes.

En una época donde ni la escuela ni los padres son el referente educativo de sus hijos, la tradición tiene cada vez menos peso y, más bien, el rol educativo-informativo en buena parte lo cumplen los medios de comunicación. La revista y sus productos derivados como la radio Elé,⁴⁹ o el Teatro Jardín Elé⁵⁰ cumplirían el rol de educar en valores de civilidad y patriotismo a los niños, utilizando herramientas lúdicas para llegar a ellos. El hecho de que sea ecuatoriano, y se promocioe como tal, rompe un paradigma con las producciones ecuatorianas pues ha existido el pensamiento de que el producto ecuatoriano no es tan bueno en comparación con productos extranjeros. El hecho de que por políticas públicas, se empieza a dar más énfasis a lo nacional y que los productos de ZonAcuario tengan una calidad artística, comunicativa, y tecnológica alta, permite empezar a generar un cambio en la forma en la que los ecuatorianos vemos nuestra producción.

⁴⁸ Alejandro Bustos editor de la Revista *jelé!* y creador de los guiones del Capitán Escudo, entrevistado por María Belén Garcés, Quito, 12 de marzo de 2015.

⁴⁹ Es una radio online que tiene programas para niños, en muchos casos se tratan temas que de alguna manera se topan en la revista. Estos programas se transmiten en horarios específicos pero en la página web de la radio se pueden encontrar estos programas para ser escuchados en todo momento.

⁵⁰ El Teatro Jardín Elé es un espacio cultural donde se presentan obras para niños con temática y medios muy diversos. Este espacio se encuentra en las instalaciones de ZonAcuario y tienen temporadas de presentaciones. Las entradas tienen un costo aproximado de ocho dólares por función.

A lo largo de este capítulo se ha podido ver cómo el *Capitán Escudo* ha ido adquiriendo las características de los superhéroes globales como una estrategia para darse a conocer en un mercado atiborrado de mega producciones extranjeras, donde las creaciones nacionales casi nada han incursionado y, si lo han hecho, no han logrado mantenerse por mucho tiempo. Teniendo a lo largo de estos casi 11 años de edición ininterrumpida algunos errores y claras improvisaciones, pero también muchos aciertos que le permitieron durar en el mercado y crecer mediante productos derivados y, lo más importante según sus autores, el hecho de haber ido generando cada vez más acogida entre los niños.

El cómic y la revista son productos que se muestran como ecuatorianos, siendo este su principal gancho comercial, pretenden representar al Ecuador por medio de símbolos patrios, de símbolos nacionales y de dar a conocer valores que, para sus autores, representan al ecuatoriano pero que ZonAcuario los encarna en una estética propia. Esto nos ha permitido reflexionar sobre la estética del cómic, la cual, como hemos visto, termina siendo un híbrido entre lo que sus autores definen como nacional y el bagaje de los cómics internacionales que han leído sus autores, incorporando características, situaciones o personajes conocidos, pero mostrados desde un lugar de enunciación ecuatoriano.

Capítulo Segundo

¡A cambiar al Ecuador!

Jason Dittmer en su libro *Captain America and the Nationalist Superhero* declara la existencia de un género dentro del cómic denominado “Cómic Nacionalista”. Según el autor, este género es el que más ha difundido y popularizado a los superhéroes, convirtiéndose en un mediador entre el público y el sentir nacional. Los superhéroes, protagonistas de este género, son representantes y defensores de un Estado-nación específico, encarnándolo por medio de un nombre, un uniforme y una misión.⁵¹ Cuando un superhéroe se viste con un símbolo patrio como una bandera o un escudo, se reviste de solemnidad (Dittmer 2012, 8) debido a la institucionalidad y a la simbología que este emblema patrio representa en el imaginario de sus conciudadanos.

Llevar un símbolo patrio en su uniforme apela a la memoria de la nación, que permite reconectarse con un pasado patriótico e inventar un futuro con una sensación de tradición, valor y sentido (Morris 2001, 29). En su traje lleva el peso de su nación como un territorio donde las costumbres, historia y visión, coexisten armoniosamente, las discrepancias y contradicciones que la nación tiene dentro de sus fronteras son borradas en aras de generar un relato de unificación territorial. Aunque no se representa a todos, se los involucra al utilizar lo nacional que de una u otra manera engloba a todos los ciudadanos.

Consideramos al *Capitán Escudo* dentro de los superhéroes nacionalistas, ya que al denominarse el “superhéroe tricolor”, procura encarnar “lo ecuatoriano”, definiéndose como representante y defensor del Estado-nación ecuatoriano, exteriorizándolo gráficamente al llevar el Escudo Nacional y los colores de la bandera en su uniforme. El uso de este símbolo nos remite a un relato nacional donde la historia ecuatoriana es contada como la de una nación progresista, reconectándonos con un pasado que se manifiesta como glorioso, evidenciando la existencia de una heterogeneidad de grupos étnicos pero

⁵¹ Uno de los ejemplos más clásicos de superhéroe nacionalista es el *Capitán América*. Quien encarna a su nación mediante su nombre, su uniforme con la bandera de Estados Unidos y su misión, defender los valores norteamericanos frente a los nazis durante la Segunda Guerra Mundial. Otros ejemplos menos conocidos de superhéroes nacionalistas son el *Captain Britain* (Capitán Bretaña o Britania en español) en Inglaterra y el *Captain Canuck* en Canadá.

ocultando las discrepancias en la conformación de nuestra identidad que no se define entre el mestizaje, el indigenismo y la Blanquitud.

Si bien el *Capitán Escudo* apela tácitamente al pasado nacional en su conformación como superhéroe, también permite una conexión con un futuro como nación. Futuro que es propuesto por el personaje en el cómic, en donde se aspira a que el Ecuador llegue a ser una sociedad organizada, honesta, educada, colaboradora, patriótica, etc. Visión que es mostrada a los niños que leen este cómic en un afán de enseñarles “valores universales”.⁵²

Para examinar al *Capitán Escudo*, sus implicaciones como superhéroe nacionalista y como representante de lo ecuatoriano. En primer lugar se analizará cómo se construye la nación, intentando generar una uniformidad inexistente en su conformación. Se examinarán los elementos que componen el uniforme del *Capitán Escudo* y el *Kapitán Maligno*, como un ser igual al Capitán pero desprovisto de símbolos patrios. En segundo lugar, reflexionaremos sobre los villanos como personajes que violentan e irrespetan el espacio ajeno. Finalmente realizaremos un análisis de la representación del país en el cómic del Capitán, la alusión a los distintos grupos étnicos que lo conforman y se problematizará la identidad ecuatoriana como un concepto indefinible que el Capitán trata de encarnar.

2.1. La cultura nacional y el rol de los héroes y superhéroes

La idea de nación surge como una forma de organización social, convirtiéndose en una respuesta fabricada por la humanidad para distinguir entre un “ellos” y un “nosotros” (Pérez Vejo 2003, 279). En América Latina surge por influencia de la Revolución Francesa en las élites criollas que buscaban una legitimación de su poder en estos territorios. A partir de los triunfos de las guerras independentistas, en las nuevas naciones se generan muchas disputas por su conformación ya que no se podía recurrir a la existencia de Estados previos. Lo más parecido a un ordenamiento territorial eran las divisiones coloniales, las cuales no eran la forma más apropiada para respaldar un mito de origen (297).

Los diferentes proyectos nacionales latinoamericanos enfrentaron el problema de que las sociedades eran enormemente heterogéneas (Kennedy 2008, 83). Los grupos étnicos eran diferentes entre sí, inclusive cada grupo étnico tenía una historia diferente de

⁵² Alejandro Bustos editor de la Revista *jelé!* y creador de los guiones del Capitán Escudo, entrevistado por María Belén Garcés, Quito, 12 de marzo de 2015.

pertenencia al territorio, encontrándose fragmentados por divisiones culturales, legales, etc. (Pérez Vejo 2003, 291,299). Para Tomás Pérez Vejo, el modelo de construcción nacional de las ex colonias españolas fue de tipo esencialista; es decir, un relato que mostraba la existencia de una nación atemporal existente desde el origen de los tiempos, pregonando una uniformidad étnica nacional de la cual el sujeto blanco mestizo era su descendiente y debía rescatarla, como una necesidad histórica (Pérez Vejo 2003, 291-292).

En el caso ecuatoriano y, específicamente quiteño, parte importante de este pasado glorioso nacional fue narrado por la historia del padre Juan de Velasco sobre el Reino de Quito.⁵³ Descrita como una dinastía real con aristocracia y religión, siendo una sociedad guerrera en busca de expansión. Este relato permitía un orgullo y una diferenciación con países como Perú que tenían una vasta civilización pre colonial, y fue una forma de rendir un tributo a culturas que, por su integración al Estado Inca, por la conquista y por tres siglos de colonización, pasaron de ser una multiplicidad de pueblos con su propia historia, cultura y cosmovisión, a ser “indios” genéricos (CNPCC 2005, 26). Esta historia durante largo tiempo sirvió como relato de unificación y orgullo, pero en la actualidad su existencia ha sido desmentida, pues de haber existido un reino de esa magnitud debió haber dejado algún vestigio arqueológico o, por lo menos, difundido su arte y tecnología a otras culturas como sucedió con grupos menos complejos y organizados (Salazar 2000, 53-54).

Durante la creación de nuestras naciones, las élites intelectuales y económicas de la época tuvieron la difícil tarea de escoger una serie de rasgos diferenciales como historia, lengua, costumbres, raza; siendo una serie de elementos con los cuales el individuo se identifica y que le permiten reconocerse y ser partícipes de una comunidad, integrando con ellos la noción de identidad y de cohesión en torno a la idea de nación (Alcívar 2005, 33). En Ecuador el paradigma de homogeneidad racial escogido fue el mestizaje, pero el concepto de mestizaje se lo entendió únicamente de manera nominal. Siendo, en realidad, el modelo escogido, el de la blancura racial-cultural (Blanquitud), que permitiría a nuestra nación ser parte de la lógica capitalista moderna (Echeverría 2010, 59-60). Esta homogeneidad exaltaba ciertos aspectos históricos y territoriales, convenientes a las élites, silenciando otros que no lo eran, como la presencia de grupos indígenas y negros, quienes

⁵³ Trabajo titulado como "Historia del Reino de Quito en la América y crónica de la provincia de la Compañía de Jesús del mismo Reino". Su escritura fue realizada durante su exilio en Faenza, tras la expulsión a los jesuitas de todos los dominios de la Corona Española (Efemérides.ec 2015).

dañaban el relato de pureza nacional (Kennedy 2008, 90).

El orden social perpetuaba el sistema de estratificación étnica y, en la práctica, la ciudadanía no era para todos; debiendo cumplir algunos requisitos que marginaban a grupos como los indígenas y afro descendientes, para quienes la libertad no llegaría sino mucho tiempo después. Aun con todos estos problemas y contradicciones, la generación de una historia común y de rasgos aglutinantes como un pasado común, lengua, costumbres y raza empieza a dar sentido a las vidas de sus ciudadanos.

Todos los sucesos ocurridos en el territorio dentro de las fronteras de los nuevos Estados, se convirtieron en el pasado de la nación (Malosetti 2005, 1188); iniciando la sustitución simbólica del antiguo orden español por nuevos emblemas, símbolos, himnos, banderas, escudos y un panteón de héroes en un proceso que fue largo y complicado (1185-1186). Esta historia nacional, recientemente creada, forja una apropiación y una integración a un pasado común, requiriendo constantemente ser ritualizada, y revivida por la ciudadanía, siendo enseñada en libros de texto y plasmada en imágenes como cuadros y grabados de revistas (Pérez Vejo 2003, 301), reiterada en fechas patrias y recordada en las escuelas cada lunes en el Minuto Cívico como una forma de mantener latente su recuerdo.

La edificación de la nación implica la construcción de una colectividad de dos formas: una comunidad cimentada en la sangre de los héroes y una comunidad con un territorio mediante un paisaje común. Los héroes, de acuerdo con la concepción tradicional son varones guerreros que se enfrentan a la muerte en defensa de la patria y su libertad (González 2005, 734). Constituyen una figura fundamental, tanto para la creación como para la identificación con lo nacional, siendo la efigie en torno a la cual se recuerda y se reviven las fechas patrias y a quienes se les debe la patria en sí. Existe un tipo de héroe de gran importancia para nuestra identidad nacional: el creador de naciones o Padre de la Patria, quien posee una existencia histórica verificable aunque tiene muchos pasajes inventados intencionalmente con un propósito de reivindicación nacional. Se lo considera como el personaje que luchó en pro de la creación y consolidación de nuestras naciones (Monsiváis 2000, 85). Estos héroes por sus grandes hazañas y su sacrificio en aras del bien común, se consideran un ejemplo de civismo, fortaleza, y resistencia, y por ello nos hacen sentir orgullo por haber nacido en este suelo patrio.

El *Capitán Escudo* no es la reactualización de ningún héroe patrio,⁵⁴ pero sería la figura en torno a la cual se pretende consolidar la idea de nación ecuatoriana dentro del imaginario infantil. Aunque se considera un superhéroe nacionalista, el *Capitán Escudo* se relaciona con el héroe patrio como imagen representativa del relato de lo nacional, siendo una efigie de unificación territorial, de lucha y de civismo, ya que se lo presenta en el cómic como abanderado de un rescate de lo nacional. También existen diferencias entre ambos, pues el *Capitán Escudo* apelaría a la unión territorial, más no a la diferenciación territorial⁵⁵ como los héroes libertarios. Estos últimos buscarían el reconocimiento de una entidad geográfica mediante la exclusión de otros territorios y a las gentes asociadas con ellos, siendo una práctica más limítrofe (Dittmer 2012,111), al surgir en un período de tiempo en el que la nación se estaba empezando a instituir como un espacio geográfico.

La unión territorial que pretende el *Capitán Escudo*, no se concentra en las fronteras a partir de un territorio definido, sino a crear conexiones emotivas entre la gente y su territorio nacional. Utilizando para ello, distintas estrategias narrativas y gráficas: viajar por el Ecuador permitiendo una identificación del lector con su entorno, la construcción de relatos paralelos entre el cómic y los sucesos coyunturales del país, con villanos que dan figura y simplifican hechos reales, la singularización del Ecuador y de su gente, representándolo como un lugar mágico,⁵⁶ al exotizar sus paisajes y sus distintos grupos étnicos. Al generar conexiones con su territorio, el *Capitán Escudo* busca producir una cohesión en torno a la idea de lo nacional permitiendo crear una diferenciación con el resto de naciones (106- 107).

Existe una estrecha relación entre la cultura nacional y el imaginario heroico. Al modificarse la representación, la forma de ver a los héroes o al crear un superhéroe nuevo, se evidencia la forma en que se está modificando la sociedad y la cultura en general. Al colocar nuevos referentes y mostrar el relato nacional de una manera entretenida, se está creando conciencia en valores ciudadanos, con miras a influir en un cambio en la sociedad y la cultura. El *Capitán Escudo* también es influenciado por la sociedad y la cultura en la

⁵⁴ Actualmente existe la tendencia de modernizar a los héroes patrios como una forma de llegar a las nuevas generaciones. Entre ellos se puede contar a Simón Bolívar en el juego *WolfTeam*, Manuel Rodríguez en el juego de cartas *Mitos y Leyendas* o en la *Ópera Rock Húsar*, San Martín en el cómic *El General San Martín*.

⁵⁵ Categorías de Guntram Herb's citadas por Dittmer.

⁵⁶ El apareamiento del traje místico y de los poderes del Capitán nos lleva a pensar en la cosmovisión andina y en la naturaleza ecuatoriana como creadora de magia dentro del cómic.

que nace. Es resultado de una coyuntura social, de una apertura hacia los mercados internacionales con un boom de cómics y superhéroes extranjeros; también de cambios culturales, sociales, históricos e incluso políticos que la sociedad ecuatoriana ha sufrido a lo largo de su historia y que, de alguna manera, se encuentran implícitamente representados en la historia y las características del héroe.

2.2. El paisaje como unificador de lo nacional

Al ser tan difícil encontrar algo que englobe lo ecuatoriano, durante la creación de nuestra nación la élite ilustrada vio en el paisaje un punto de unión para todas las razas (Kennedy 2008, 83). Durante el siglo XIX se centró en la tarea de buscar símbolos de identidad en el paisaje, utilizando para ello el arte y la ciencia, dedicándose a pintar una nación con un imaginario romántico, inventándola en una novela o poema, idealizándola en una pintura, un grabado o una fotografía, creando instrumentos (imágenes, textos, etc.) para la educación del ciudadano moderno, virtuoso y patriota. Un rol determinante para la constitución de lo nacional lo desempeñaron los medios de comunicación, las primeras gacetas, periódicos y revistas ilustradas crearon imágenes visuales y escritas del territorio nacional, de su historia, sus paisajes, sus ciudades, de sus costumbres (89-90). Siendo sus páginas una crónica de la invención de la nación, ayudando en la construcción del imaginario nacional (Pérez Vejo 2003, 305).

En Ecuador, durante los primeros años de vida como nación, se consideraba a la Sierra como el espacio que representaba a lo nacional, ya que fue el escenario de una historia vivida por grupos pre incas, incas y europeos desde el siglo XVI; además de concentrar alrededor del 90% de la población, frente al 10% de la costa y la Amazonía que en aquella época se consideraba como despoblada (Paz y Miño 2005, 85). Posteriormente tras la “unificación” del país bajo la idea de “progreso”, en la segunda mitad del siglo XIX, se empezaron a explorar nuevos lugares para la constitución de la nación, como las selvas amazónicas o la cuenca del Río Guayas. Estos espacios generaban esperanza en el progreso de la nación debido a su riqueza científica, productiva y su belleza, convirtiéndose en hitos de reconocimiento internacional y en símbolos locales de identidad. Por ejemplo: el Chimborazo, el Cotopaxi o el río Amazonas jugaron un papel fundamental en las representaciones visuales nacionales, pues fueron mostrados a amplios públicos por medio

de ilustraciones y visitas, como una forma de estimular el conocimiento de estos lugares distantes para los ciudadanos europeos (Kennedy 2008, 83, 85, 95).

Estas representaciones paisajísticas fueron tan importantes que inclusive se utilizaron en el Escudo Nacional y perduran hoy en día. Mostrando dentro del escudo ovalado en su parte superior al sol con los signos correspondientes a los meses de marzo, abril, mayo y junio -meses en que duró la Revolución Marcista de 1845-; en la parte inferior a la derecha se representa al Chimborazo del que nace el río Guayas. En su parte más caudalosa está el buque de vapor Guayas, que tiene por mástil un caduceo como símbolo de la navegación y del comercio, consideradas como fuentes de prosperidad del Ecuador (Proaño 1973, 13). El paisaje representado en el Escudo hace referencia al territorio por la representación del Río Guayas y del Chimborazo. A pesar de que la alusión no es real (el río Guayas no nace del Chimborazo), se ha mantenido esta referencia paisajística por su simbolismo de unión entre las regiones del país. Este paisaje representa el comercio del país como una forma de progreso surgida con la modernidad, progreso basado en la explotación de recursos naturales ligados al paisaje. Es tal la importancia del paisaje en el país que hasta hoy en día la naturaleza, los paisajes y la mega diversidad son consideradas como pieza fundamental de diferenciación de los ecuatorianos.

El cómic del *Capitán Escudo*, buscando evidenciar al personaje y al cómic como ecuatorianos, apela a la representación del paisaje como un unificador; es por ello que, a lo largo de las distintas ediciones, se han mostrado una variedad de paisajes locales, utilizando el argumento narrativo para llevar al *Capitán Escudo* a visitar esos lugares; mostrando no solo hitos turísticos sino también haciendo referencias a edificios o elementos reconocibles con un conocimiento previo, permitiendo construir la imagen de la ciudad y el Ecuador donde se desarrolla la historia. De acuerdo con Roman Gubern, en la interpretación de una imagen de cómic intervienen tres elementos: productor, texto icónico y lector.⁵⁷ Según Lorenzo Vilches, es necesario que la competencia icónica del primero sea culturalmente congruente con la competencia icónica del tercero (en Orquera 2009, 26) para generar identificación. Así la ciudad subjetiva que se representa en la imagen, se encuentra con la ciudad real, la vivida, la interiorizada (Silva 2002, 199).

⁵⁷ Lo cual es otra forma que tiene el autor de manifestar a los tres elementos tradicionales de toda comunicación, emisor, código y receptor.

El mundo donde se desarrolla la historia del *Capitán Escudo* se manifestaría como un vínculo que ligaría al personaje con la realidad y al lector con la realidad del personaje. Otra estrategia de reconocimiento del mundo del cómic con la realidad ecuatoriana es tener las mismas instituciones sociales como el Departamento de Policía Nacional (cuyo uniforme lo distinguiría de cualquier otro uniforme policial en el mundo), presentando un comportamiento idealizado, mostrándose como instituciones incorruptibles que luchan por el bien ciudadano, a quienes el *Capitán Escudo* ayuda, y quienes, a su vez, colaboran permanentemente con él.

La forma de mostrar el paisaje es diversa. Las ciudades principales como Quito o Guayaquil son presentadas como grandes metrópolis que, aunque tienen su casco colonial, están llenas de grandes edificios y casas de clase media, ocultando sitios populares como los suburbios. La modernidad arquitectónica en el cómic se muestra en especial durante su última etapa (revista *jelé!* 50), lo cual remitiría al pensamiento clásico de la ciudad como pilar fundamental del progreso de la nación, organización política y desarrollo económico (Quijada 2005, 837). Por otro lado, también existe una representación romántica del paisaje, al mostrar sitios como las playas del país o las Islas Galápagos a manera de lugares paradisíacos, exóticos y exuberantes, donde el Capitán va a vacacionar, siendo un elemento decorativo dentro de la historia, que permite evidenciar que el lugar de enunciación del cómic es evidentemente urbano y de clase media.

Por otro lado, tendríamos una incorporación de hechos históricos y lugares geográficos del país, lo que permitiría darle actualidad, transformándose en reflejo de la situación social, histórica e incluso política que vive el país. Manifestada al mostrar personajes políticos como el Alcalde encargado de Quito Jorge Albán (revista *jelé!* número 50) o direcciones existentes como la Julio Zaldumbide y Miravalle (lugar donde se encuentra ZonAcuario y en el cómic es el sitio donde se devela una estatua en honor al *Capitán Escudo*) (revista *jelé!* número 29), ligando así ciertos elementos de realidad a una historia ficticia para darle mayor verosimilitud y permitir un reconocimiento del Ecuador.

Estas estrategias de familiarización están orientadas en generar una relación de reconocimiento, entretenimiento y aprendizaje por parte del lector. Al disfrutar leyendo el cómic, también realiza una proyección de él mismo en el personaje y sus aventuras, involucrándose, mezclando la experiencia del superhéroe con sus propias emociones y situaciones cotidianas (Eco 1984, 221-222, 245). Cuando se disfruta la historia, igualmente

se empieza a crear un lazo de credibilidad, pues para quienes siguen las aventuras del Capitán, lo que enseñe el personaje, y la manera en que se muestren las instituciones, la sociedad y los villanos dentro del cómic, serán el lente por el cual miren al Ecuador.

Un caso excepcional de representación del paisaje se produce en el mundo subterráneo⁵⁸ donde el *Capitán Escudo* adquiere su poder y su traje místico. El viaje que realiza para llegar a este lugar, montando en su máscara es descrito como un: “vuelo hacia las entrañas de un país rico y diverso que se resiste a la tiranía del mal” (revista *¡elé!* número 35), haciendo alusión al progreso de la nación mediante su riqueza natural y la magnificencia de su paisaje. Este mundo subterráneo se representa como una mezcla entre varios elementos paisajísticos reconocibles como un nevado, en cuyo interior vive fauna representativa de cada región del país: llamas de la Sierra, tortugas Galápagos de la región insular, papagayos, monos y jaguares de la Amazonía. Todo ello dentro de un entorno natural cuya flora tiene características de bosque amazónico; y en su centro, yace una construcción incaica coronada por el Sol de la cultura Tolita. Relacionando el paisaje con el relato fundacional de creación de nuestra nación, en el cual el Ecuador como nación, siempre hubiera existido, necesitando solo ser redescubierto.

En todo momento en el cómic del Capitán Escudo, el paisaje es representado acorde a una visión occidental, encontrándose presente dentro de la historia como un elemento secundario, cumpliendo la función estática de acompañante y de objeto del cual se pueden obtener beneficios económicos (turismo, comercio, etc.). En este punto en el mundo oculto existe una ruptura en cuanto al tratamiento del paisaje ya que se torna místico pues, se convierte en el dador de los poderes del Capitán, lo cual podría considerarse como un intento de acercamiento a una visión andina en la cual el paisaje se transforma en un sujeto que puede dar vida (y poderes en este caso), y que conforma una unidad con los seres que en él habitan.

Con estas representaciones *¡elé!* retoma y reproduce relatos de unificación nacional, mostrando una singularidad tanto del territorio como de su gente, representándolos como seres únicos en un entorno maravilloso, lo cual generaría una sensación de orgullo nacional mediante este producto comercial. En este punto, valdría la pena relacionar el cómic del *Capitán Escudo* con la historia del Ecuador del Padre Juan de Velasco, ya que si bien

⁵⁸ Imagen del mundo oculto o subterráneo al que llega el Capitán, Anexo 10.

tienen finalidades diferentes, ambas buscan enorgullecernos de lo nacional. La historia del padre Juan de Velasco por medio de relatos que nos muestran como herederos de tribus poderosas; mientras que en el cómic del Capitán se recalca en valores que se muestran como exclusivos de los ecuatorianos y de su territorio, exhibiendo gráficamente la riqueza natural y cultural del país, exponiéndolo como un lugar importante y único en el mundo, mostrando su geografía y arquitectura como lugares emblemáticos y singulares, siendo una forma de concebir una superioridad paisajística ecuatoriana frente a cualquier otro lugar.

Esto es muy evidente cuando, en el cómic, el Ecuador se muestra como de gran importancia estratégica para los villanos. En el cómic no existe explicación certera de por qué el Ecuador es un lugar tan importante pero, al mostrar la singularidad del Ecuador, se asume que es por ella que los villanos están interesados en nuestro país, así como por el hecho geográfico de estar “en el centro del mundo”, lo que permitiría que, en los lectores, se genere una sensación de orgullo al advertir que, entre todas las naciones, los antivalores están interesados en conquistar primero el Ecuador para luego expandirse al mundo entero.

De acuerdo con Alexander Jiménez, la búsqueda de un carácter excepcional es normal para todas las naciones y al buscar el reconocimiento de características nacionales absolutamente únicas, terminan repitiendo una actitud común (Jiménez 2005, 955). En el *Capitán Escudo* se recalca que todo lo que tenemos no existe en ningún otro lugar del mundo y, si existiese, nuestra versión es la mejor; siendo esto una forma de orgullo y cohesión al asumirnos como importantes y diferentes frente a ciudadanos de otras naciones. Nuestra singularidad en el cómic no se da solo por paisajes o riqueza natural, sino también por otras características como la gente, su cultura y sus valores. Haciendo énfasis en mostrar características que, de acuerdo con los creadores del Capitán,⁵⁹ los ecuatorianos poseeríamos, como ingenuidad, bondad, inteligencia, astucia, honestidad, etc. Si bien, estas no son características exclusivas de los ecuatorianos pues pueden ser características de cualquier persona alrededor del mundo; al apropiarse de ellas y exaltarlas como lo ecuatoriano, dentro de una revista educativa para un público infantil, busca a generar una concepción de unificación nacional en función de estas características “singulares” que nos “definirían como ecuatorianos”.

⁵⁹ Alejandro Bustos editor de la Revista *jelé!* y creador de los guiones del Capitán Escudo, entrevistado por María Belén Garcés, Quito, 12 de marzo de 2015.

2.3. La utilización de los símbolos patrios en el Capitán

El patriotismo tiene implicaciones cognitivas, emocionales y conductuales, según Daniel Bar-Tal, se lo puede entender como el amor a la nación y a la tierra reflejado en un sentido de pertenencia a la misma y de cariño hacia la cultura, la gente y el paisaje de su país (Bar-Tal 1995, 41-43), sentimiento que no se puede dar sin un conocimiento de su entorno. Consideramos que *jelé!*, como revista educativa, y el *Capitán Escudo*, como su producto estrella, buscan reivindicar lo nacional apelando a la enseñanza de patriotismo mediante sus personajes, sus historias, costumbres, paisajes, etc., dando a conocer lo que, para sus creadores, es el Ecuador de manera entretenida y lúdica.

Los símbolos patrios se relacionan con el patriotismo pues se consideran los principales elementos identificadores de un lugar, representando con ellos todo lo que constituye el legado de la nación, rememorando virtudes cívicas y haciendo surgir en el individuo y en la comunidad una serie de sentimientos de pertenencia y unión (Alcívar 2005, 35). Eduardo Estrada menciona al Escudo Nacional como un símbolo en donde se encuentran grabadas las señales que caracterizarían y definirían a la nación, así como los elementos que trajeron gloria a la misma y lo entiende como un signo identificador de la nación que representaría su personalidad como si se tratara de una persona (Estrada 2015).

En el cómic del Capitán, el Escudo patrio cumple funciones de dar nombre y vestimenta al personaje, permitiendo reconocerlo como superhéroe y darle una identidad ecuatoriana. Cabe mencionar un uso esporádico del Escudo dentro del cómic, cuando el Capitán lanza un chorro de energía al tener colocado su traje místico (revista *jelé!* número 35 y 40) generándose en este chorro una imagen del Escudo Nacional. Con esta acción el Capitán se revestiría de una solemnidad que le da el uso de los símbolos patrios, validándose como un superhéroe ecuatoriano y defensor del Estado-nación.

A más de los símbolos patrios, dentro del cómic se recurre a otros símbolos relevantes en la identificación de los ecuatorianos con el país. Uno de ellos es el Sol de la cultura Tolita colocado en el templo incaico dentro del mundo oculto. Este sol, (reconocible en el ex logotipo y actual emblema del Banco Central), está basado en una máscara de oro que data de los años 300 a 400 dC. Esta figura tendría la categoría de emblema pues en el imaginario nacional fue la representación de un Banco Central que generaba y controlaba al Sucre como moneda local y que ahora ha perdido mucho de su rol e importancia

institucional debido a la dolarización. Dentro del cómic la máscara se encuentra vaciada de su historia, pero mantiene su estatus como símbolo ancestral por ser el sol de las culturas precolombinas considerado como una deidad y por ser parte de un logotipo venido a menos, pero muy ligado a lo nacional. El Sol, con la luz emanada de sus ojos, baña al Capitán y le dice que le da “todo el poder de la tierra, del mar y del cielo, para que resplandezca como el sol, teniendo la fuerza de la selva y la resistencia de los andes”. (Revista *jelé!*, 35) siendo este ritual de entrega de poder, una alusión a un rituales indígenas que tienen un importante vínculo con la naturaleza, como una forma de relacionar al personaje con la tierra y las creencias ancestrales para mostrar que el Ecuador también tendría un relato mítico, propio de una nación de tipo esencialista.

Consideramos que al utilizar estos símbolos, el *Capitán Escudo*, apelaría a la memoria nacional; la que, según Elizabeth Jelin, es el núcleo de cualquier identidad pues está ligado a un sentido de permanencia (Jelin 2002, 24), relacionándola, con la difusión del patriotismo al generar un sentimiento de amor u orgullo de pertenencia al país. La apelación a la memoria nacional se realiza de dos maneras: la primera con una memoria de reconocimiento, asociación o identificación de un ítem referido al pasado (23) como el Sol tolita o los templos incas y la segunda con la memoria histórica nacional, al aludir a pasajes heroicos o patrióticos nacionales.

Un ejemplo de esto último se puede ver en la revista *jelé!* número 28, cuyo tema central fue las “Hazañas del Deporte Ecuatoriano”, donde el *Capitán Escudo* se convierte en una especie de presentador del tema central (fuera de su cómic) al mostrar quiénes son los deportistas que han traído orgullo al país. Como el triunfo deportivo genera una sensación de pertenencia a un grupo y de lealtad nacional (Rojas 2005, 1171), en la revista se muestran a estos deportistas como héroes patrios al exponer sus hazañas en diferentes ramas, recalando a lo largo de todo el tema la importancia del sacrificio, del esfuerzo y la renuncia que tienen que hacer estos héroes deportivos en aras de cumplir sus sueños y dejar en alto el nombre del país.

La memoria histórica estaría presente, al recordar primero las hazañas de estos personajes como momentos importantes de orgullo nacional y después, al relacionarnos como héroes patrios por ser personajes que luchan y se sacrifican por sus ideales; lo cual nos devolvería a la nación como un conglomerado que necesita apelar a los héroes (inclusive deportivos) y a su memoria para unificarse en torno a ellos.

Volviendo a la utilización de los símbolos patrios, es significativo analizar a la antítesis del *Capitán Escudo*, el *Kapitán Maligno*,⁶⁰ siendo muy parecido físicamente al superhéroe pero completamente opuesto en valores. Creado en tributo a un personaje del cómic internacional: Bizarro,⁶¹ el doble mal hecho de *Superman*. El *Kapitán Maligno* actual⁶² es un hombre que lleva por traje una armadura metálica, posee superpoderes que surgen de la sumatoria de todos los poderes de los villanos del cómic. Lo significativo en el *Kapitán Maligno* es que de lejos parece el *Capitán Escudo* (siendo creado por la Liga de la Maldad para hacerse pasar por él), los elementos de su traje son similares pero realizados en metal (posee elementos cibernéticos) y se encuentran desprovistos de símbolos patrios.

En el óvalo del pecho lleva una gran X roja, eliminando los símbolos patrios y generando una sensación de espacio vacío. Este personaje maneja una paleta de colores fríos, en su mayoría grises, azules, rojo y en áreas muy pequeñas amarillo (únicamente para mostrar que sus componentes electrónicos están encendidos). Al existir amarillo, azul y rojo, se puede inferir que los colores del *Kapitán Maligno* son los mismos del *Capitán Escudo* pero en una proporción distinta, y el hecho de manejar una paleta fría reforzaría la sensación de frialdad, maldad y muerte, dándole un aire oscuro al personaje. En este caso el rojo connotaría el color de la sangre, pero ya no de la sangre heroica derramada por la patria sino como una analogía a su sed de sangre o, tal vez, como una señal de advertencia o de peligro. Su máscara es un cóndor robot de ojos rojos. Por el uso de la tecnología en su traje y en máscara se aprecia una pérdida de la humanidad. El *Kapitán Maligno* es, ciertamente, una imitación monstruosa del Capitán; aunque posee poderes los utiliza para el mal, a diferencia del Capitán que, en ausencia de poderes, combate utilizando valores humanos como la valentía, la inteligencia y la astucia.

Otra cosa que vale la pena analizar es la sintaxis de su nombre, puesto que se escribe Kapitán y no Capitán, como sería gramaticalmente correcto. De acuerdo con sus autores esto se da porque es una mala copia del Capitán. Pero también podría leerse como

⁶⁰ Imagen de Evolución de *Kapitán Maligno*, Anexo 11.

⁶¹ El duplicado imperfecto de *Superman*, surge en 1958. Han existido varios bizarros basados en otros personajes: Bizarro Súper Niña, Bizarro Krypto, Bizarro Luisa Lane, Bizarro Batman, etc. todos viven en el mundo Bizarro. El Bizarro original de *Superman* lleva un collar de piedra con el número 1 en él, para así distinguirse de los otros bizarros que física y psicológicamente son exactos a él. (Wikia 2015)

⁶² Han existido dos Kapitanes Malignos, el de los primeros cómics era una especie de robot creado por Corruptus uniendo los poderes de todos los villanos, y fue derrotado por el *Capitán Escudo*. El segundo *Kapitán* surge en la edición número 63 donde el Dr. Narciso Guerra, para estudiar los restos del primer *Kapitán*, decide reconstruirlo y meterse dentro de él convirtiéndose en el segundo *Kapitán Maligno*.

una alusión a las apropiaciones y variaciones del lenguaje realizadas gracias a la tecnología por facilidad y rapidez de comunicación, y que repercuten en la forma en la que las nuevas generaciones utilizan el lenguaje. Si el *Kapitán Maligno* es una mala copia del Capitán podría ser que, para sus creadores, estas apropiaciones del lenguaje también son una mala copia de la lengua Española, instituida y reconocida académicamente como lengua oficial del Estado ecuatoriano, siendo este personaje una crítica velada al lenguaje contemporáneo que se escapa a la institucionalización académica.

El personaje también ha tenido una evolución en tres etapas, su primera y segunda etapa corresponden a la segunda etapa del Capitán y para la tercera etapa del Capitán se decide también una tercera modificación de este personaje. Con el paso del tiempo, adquiere mayor musculatura y actitud de un villano. En lugar de los fasces del Escudo lleva una especie de tanque en su estómago, el cual, posteriormente es eliminado y se coloca al personaje una especie de calzoncillo como el de los superhéroes de cómic norteamericano. En el Kapitán se pueden encontrar similitudes con personajes del cómic internacional como *Ironman*, y una cierta similitud en sus puños con el anime de *Mazinger*, siendo esto parte de los homenajes que los creadores del Capitán realizan.

Así, el traje metálico y la falta de símbolos patrios le quitarían al personaje su lugar de pertenencia, el significado de su lucha y su compromiso con una causa, ya que estos símbolos son importantes como generadores de un sentimiento de amor y de pertenencia al país. En el interior del *Kapitán Maligno* se encuentra una persona que es controlada por el traje y que ha perdido sus sentimientos y su bondad, convirtiéndose en una especie de cibernético, un personaje que perdió su condición humana y su lugar como ciudadano.

2.4. El Ciudadano que deberíamos aspirar a ser

Al final de nuestra vida colonial y buena parte de nuestra vida republicana hubo una notable influencia del pensamiento e idiosincrasia de los centros hegemónicos de la época como Francia e Inglaterra. Parte de este pensamiento fue asumir el dominio de la naturaleza y la industrialización como fuentes de progreso, convirtiendo a las ciudades en espacios “civilizados”, en los cuales el hombre ha ganado a la naturaleza mediante la domesticación y control del suelo (Mitre 1994, 24).

Lo urbano y europeo se volvió sinónimo de *civilizado* (Quijada 2005, 837)

ejemplificando una forma de comportamiento que deberían tener los habitantes de los centros urbanos donde primaría el racionalismo, el obedecimiento de normas, el respeto a la autoridad y al gobierno regular, siendo esto la base de toda organización social civilizada (Mitre 1994, 25-26). Según Roberto Fernández Retamar, lo civilizado se vuelve “una connotación positiva, que se esgrime al margen de toda precisión científica, como forma de elogio. Civilizado es el que ejerce el lenguaje, usos y modales de la gente culta [...]”, y lo bárbaro “[...] es fiero, cruel, inculto, grosero y tosco”, por eso los hechos que nos desagradan los llamamos barbaridad, así como las irregularidades del lenguaje se consideran barbarismo (Fernández Retamar 1989, 322-323).

A partir de estos conceptos se genera la dualidad civilización-barbarie planteada por Domingo Sarmiento, asociando ciudad con la civilización (Mitre 1994, 24) y al campo con lo bárbaro o atrasado. De acuerdo con este paradigma, al ser el Ecuador un lugar con pocas ciudades, gran producción agrícola y valores asentados en la ruralidad (Paz y Miño 2005, 86), se comprende por qué al mirar sus recién creadas ciudades y a sus habitantes originarios se los veía como bárbaros, rústicos o vergonzosos (Bauer 2002, 184), como si fuesen quienes obstruían el progreso de la nación.

El camino para construir nuestras naciones, desarrollarlas, modernizarlas y ponerlas en el camino del progreso fue controlar a la población existente, por medio de excluir, educar y ordenar, de ahí surge el lema “orden y progreso” que expresa la bandera brasileña (Álvarez 2005, 782). La educación se vuelve el principal instrumento para derrotar a la barbarie, creando en este contexto manuales y libros de etiqueta para la incipiente clase media que buscaba parecerse a las grandes élites, destacándose el “Manual de Urbanidad y buenas maneras” de Manuel Antonio Carreño, como un libro que proporcionaba reglas de comportamiento, cuidado de la higiene personal, comer, caminar, hablar, moverse y, en general, adaptarse al nuevo orden modernizador (Bauer 2002, 183-184).

Si bien con el paso de los años los centros hegemónicos de poder y las normas de comportamiento han cambiado, aún se mantiene el pensamiento racionalista occidental y con él, la idea de progreso civilizatorio en especial la de progreso por medio de la educación. Apegada a este pensamiento la revista *¡elé!* busca educar a los niños y rescatar valores que, acorde con su visión, ayudarían a un progreso nacional, enseñando mediante sus historias y artículos en su revista y del *Capitán Escudo*, como superhéroe ecuatoriano, todos esos valores y formas de comportamiento que debería tener un ciudadano “modelo”

civilizado; valores que de acuerdo con su visión, al ser aplicados, permitirían una convivencia armoniosa entre todos y nos llevarían al progreso del país. En contraposición a este ciudadano ideal estaría “lo otro”, considerado como lo tosco, lo desagradable, aquello que nos mantiene en el atraso, representado por sus villanos quienes desequilibrarían la convivencia armónica que el *Capitán Escudo* lucha permanentemente por proteger.

En este caso, la dualidad civilización–barbarie, a diferencia de su concepción clásica, no representa a ninguna etnia en particular sino a características negativas asumidas en la cotidianeidad como propias del Ecuador y a las que, nominalmente, todo el mundo se opone pero que en la cotidianeidad se practican, como la impuntualidad o la suciedad. El cómic del *Capitán Escudo*, sería una forma simplificada de educación ciudadana para niños, al aleccionar en formas de convivencia por medio de la eliminación de malos hábitos y de la enseñanza de valores, que sus autores consideran como “universales” e indispensables para nuestro progreso como nación. Retomando la tarea de construcción de un relato de lo nacional en la contemporaneidad, en la cual existen fracturas de los relatos nacionales.

Si bien los autores del *Capitán Escudo* negaron una relación directa, encontramos cierta similitud entre el comportamiento del personaje, especialmente en sus inicios, con dos personajes de caricatura ecuatorianos muy reconocidos por sus spots televisivos y que despiertan mucha simpatía entre el público como son *Evaristo*⁶³ y *Juan Pueblo*,⁶⁴ personajes de alcance regional que han llegado muy profundamente a los imaginarios de la gente y que invitan a los ciudadanos de Quito y Guayaquil, respectivamente, a cultivar valores que permitan una relación más llevadera entre conciudadanos.

⁶³ *Don Evaristo Corral y Chancleta* fue un personaje representado por el actor Ernesto Albán durante más de 50 años en puestas escénicas denominadas “Estampas de mi Ciudad”, siendo su personaje un deudor permanente, bohemio y galán (PP El Verdadero 2015). Aunque pertenecía a la clase media baja aparentaba estar elegantemente vestido, teniendo un trato agradable, muy buen humor y palabra fácil. Este personaje combinaba la sátira y la picardía, reflejando en sus estampas los conflictos sociales y la realidad de un país rico, cuyo pueblo continuaba siendo pobre (Quezada, 2013). El Municipio de Quito lo convirtió en caricatura utilizada en campañas educativas, perdiendo sus características críticas y satíricas y convirtiéndolo en una figura que genera conciencia ciudadana al exhortar a mantener limpia la ciudad y a vivir de manera ordenada.

⁶⁴ *Juan Pueblo*, creado por Jaime Salinas en 1918 en Diario El Telégrafo, es un personaje que representaba al pueblo guayaquileño de estrato bajo, vistiendo harapos, siendo portavoz de las denuncias de la ciudad. La Alcaldía de Guayaquil lo convierte en un ciudadano ilustre, al renovarlo como un guayaquileño de clase media que viste los colores de la bandera de Guayaquil: guayabera blanca, y pantalones azules (Flores Vega 2010, 23). Utilizándolo para campañas cívicas e instaurándolo así, en el imaginario, como un símbolo del rescate cultural y cívico de Guayaquil (Guerrero 2011).

Estos dos personajes, al entrar en el aparataje estatal dan un giro radical a sus orígenes como crítica social al sistema y como imagen de lucha contra las injusticias sociales. Son resignificados anulándose su lucha social, apoyando a instituciones y encausando la civilidad local, convirtiéndose en un ejemplo de cómo vivir en ciudadanía, basados en unas normas “civilizadas” de respeto mutuo. En este punto, existiría una similitud con el Capitán que busca una convivencia, un respeto mutuo, y un compromiso social más global abarcando a todo el país.

El superhéroe, por medio de sus cómics nos mostraría una forma de comportamiento moral en la vida cotidiana⁶⁵ cimentada en las relaciones. Estas relaciones implican algunas obligaciones y roles que todos debemos cumplir, como el ser un padre, un hijo o hija, esposo, esposa o ciudadano de un Estado. Según Morris, las relaciones motivan la parte estricta de la moralidad llamada deber pues existen muchos actos buenos que, debido a la relación con una persona, un lugar o una institución, los tomamos como obligaciones (Morris 2001, 245). Esto nos lleva a pensar que la moral y los valores trascendentales se originan y se cumplen fundamentándose en deberes, gracias a las relaciones que los individuos generan para con otros individuos y para con el país.

Tomando en cuenta este planteamiento de Morris, vemos cómo el *Capitán Escudo* nos mostraría la moral y los valores ciudadanos, siempre apelando a hacer el bien por convicción y por amor no por legalidad ni coerción. En sus páginas muestra un Ecuador idealizado, en cuya construcción se quiere involucrar a sus lectores, asumiéndose el *Capitán Escudo* como el personaje insignia de este Ecuador ideal. La revista *¡elé!* y *Capitán Escudo* pretenderían entonces, generar un conocimiento del país y sus valores, este conocimiento, sumado al deleite por la historias del Capitán, permitirían lograr una adhesión a la causa de cambiar al Ecuador que plantea el *Capitán Escudo*.

2.5. Cómo podríamos cambiar al Ecuador

De acuerdo con Rich Horton, los superhéroes buscan hacer el bien y contribuir de alguna forma para que este sea un mundo mejor, pero no tratan de cambiar el mundo de

⁶⁵ Si bien en todos los cómics de superhéroes se enseña valores a sus lectores, los villanos por su parte son solo seres malvados que por alguna razón deciden empezar a hacer el mal. En el caso del *Capitán Escudo*, los villanos también son parte de la cualidad educativa, ya que son la encarnación de un antivalor que enseña a los niños cuáles aptitudes no deben ser cultivadas por ser las responsables del atraso del Ecuador.

manera profunda (estructural–sistémica). Los superhéroes no son revolucionarios, por ejemplo *Superman* y Batman luchan contra la corrupción pero no contra el sistema que permite que exista esa corrupción, en donde los superhéroes pelean contra elementos o cosas puntuales más no contra instituciones o ideologías (Horton 2013, 26-27).

El superhéroe representa en el cómic “la más “noble” de las actitudes violentas: la guerra perpetua contra el crimen, deseando “purificar” el tejido social de las hebras malignas que pudren la tela bondadosa de la patria” (Fernández Serrato 2004, 200). Convirtiéndose en los vigilantes del orden social y del sistema establecido, venciendo a elementos puntuales (representados por los villanos) que contaminan ese sistema. A pesar de ser más poderosos que cualquier persona normal, su identidad está supeditada a ciertas normas sociales, morales y civiles ya que si utilizara sus poderes a su antojo, se crearía un quiebre en la figura clásica del superhéroe llegando a convertirse en un villano; proceso que se ha visto en varios cómics y películas de la industria internacional. Al osar utilizar sus poderes fuera del sistema o juzgarlo de alguna manera, termina perseguido por otros superhéroes o por el propio sistema.⁶⁶

El *Capitán Escudo*, enarbolando su frase “¡A cambiar al Ecuador!”, busca transformar aquellas características negativas representadas por los villanos que, según sus creadores, tienen atrapado al país. Pero este cambio no es un cambio profundo ni revolucionario, sigue la tónica de los superhéroes tradicionales pues la lucha va apegada al sistema, a la legalidad, a la lógica capitalista, a los valores morales y ciudadanos; es decir, al cambiar al Ecuador lo que busca es corregir aquellas “fallas” o malos hábitos que encarnan los villanos que, de acuerdo con la óptica del Capitán no nos dejarían progresar como nación.

En el cómic los villanos no tienen un origen ni una motivación malévola bien aclarada, lo único que se menciona es que buscan tener bajo su dominio al país, enriquecerse y esclavizar a los ciudadanos. Estos personajes expresan distintos tipos o niveles de maldades; desde una maldad un poco ingenua que se puede considerar casi una

⁶⁶ Eso se puede ver en los avances de películas como “*Avengers: Civil War*”, donde los superhéroes se enfrentan entre ellos porque el gobierno obliga a los superhéroes a registrarse, revelar su identidad secreta y trabajar para las autoridades. O en casos como el cómic y película *Watchmen* en donde su autor Alan Moore critica la figura inmaculada de superhéroe y crea personajes con grandes conflictos psicológicos y plantea el debate de la moral del superhéroe cuestionando hasta qué punto se deben sacrificar unas vidas para salvar otras.

travesura infantil, con personajes como *Impuntualman* que hace que la gente se atrase y se incumpla las citas, hasta personajes de una auténtica villanía, al más puro estilo de los personajes cómic norteamericano, como es el caso de *Violentor*, quien no tiene reparo en lanzar bombas, destrozar ciudades o cualquier otra acción violenta para apoderarse del Ecuador y convertirse en Jefe de la Liga de la Maldad.

En este aspecto se produce una contradicción; el Ecuador que pinta el cómic es esencialmente bueno, lleno de gente amable, trabajadora, luchadora y a veces un poco ingenua, pero al decir *¡A Cambiar al Ecuador!*, se estaría dando a entender que el Capitán quiere librar a un Ecuador dominado o que ya ha sido víctima de estos villanos. Esto se puede explicar si tenemos en mente que existen algunos villanos que representan lo que el sentido común ha asumido como “rasgos ecuatorianos” o “estereotipos conceptuales ideales” (Paz y Miño 2005, 91); es decir, representan ciertas características (especialmente negativas) como propias de los ecuatorianos (impuntualidad, pereza, suciedad, etc.), las cuales al ser “propias de los ecuatorianos”, nos tendrían atrapados. Por ende, al querer cambiar al Ecuador se busca, en las nuevas generaciones, modificar aquellos rasgos que, de acuerdo con el paradigma occidental deberían estar ocultos o eliminarse para tener un “Ecuador mejor”.

Todas estas características ecuatorianas, defectuosas y empíricamente identificables, Adoum las menciona en su libro *Ecuador: Señas Particulares*, al describir los resultados de una investigación:

La profesora Nila Velásquez –quien afirmó entonces, acertadamente, que ‘existe una fuerte conciencia nacional aunque no estemos seguros de qué somos’- había hecho una averiguación en diversos barrios y grupos, hallando que, según sus interlocutores – y la lista es mucho más larga- somos desordenados, sin memoria, desunidos, valientes, pasivos, inconstantes, aguantes, inseguros, mediocres, chabacanos, acomplejados, espontáneos, pacíficos, trabajadores, solidarios [...] (Adoum 2000, 41-42)

Muchas de estas concepciones se podrían encontrar en frases populares como por ejemplo: “el ecuatoriano es vago”, “el ecuatoriano es impuntual”, “la hora ecuatoriana”, “los políticos son corruptos”, “la gente es sucia y no cuida las cosas” (en el contexto del poco cuidado de los bienes públicos).

Estos defectos y formas negativas de vernos a nosotros mismos operan en nuestro imaginario como si fuesen una *marca distintiva nacional popular*; es decir, aquello que, según nuestras creencias, distinguiría a una cultura popular ecuatoriana (siendo una creación no real y por ende no determinable), considerando que lo popular,

tradicionalmente se lo ha relacionado con las clases bajas, con lo vulgar, lo rústico y bárbaro; demostrando la existencia de una mirada “superior” realizada desde un lugar de enunciación occidental y metropolitano que desprecia lo no civilizado.

Lo popular, según Roger Chartier (1994, 43) se definiría como un concepto que “describe producciones y conductas situadas más allá de la cultura letrada”, resumiéndolo como un sistema simbólico que funciona con una lógica diferente a la de la cultura letrada. En este contexto, la cultura americana y su adopción de la cultura europea permitió que las élites menospreciaran la cultura popular, generando la idea de la existencia de una cultura “pura” distante de “gustos vulgares”, fundamentada en su dominio económico (49) y diferente de la cultura popular que se relacionaba con lo pobre, barato, de mala calidad, malo, rústico, etc.; aunque en el fondo, las características⁶⁷ que delimitan la cultura popular no se encuentran claramente definidas (50).

Las historias del cómic del Capitán dan un ejemplo moralizante a sus lectores; por ello el *Capitán Escudo* sería el representante de un Ecuador idealizado y, en contraposición, sus villanos poseen la finalidad didáctica de enseñar a los niños cuáles atributos “no nos hacen bien como ecuatorianos”.⁶⁸ En la narrativa, la lucha del Capitán y la derrota de los villanos sería el indicador de que, las características que ellos representan, dañan el relato ideal de lo ecuatoriano y no deben ser cultivadas, que debemos sacudirnos de ellas y no dejar que nos “atrapen”. Pudiendo hablarse que, para cambiarlos, debemos cambiar al Ecuador, la forma en la que lo vemos y, especialmente, la forma en la que actuamos.

En su práctica creativa los creadores del *Capitán Escudo* expresan estas concepciones que tenemos sobre nosotros mismos, siendo sus personajes quienes pretenden generar un patrón de comportamiento moral. Como lo menciona Morris, el superhéroe se convierte en un ser importante en la vida de los niños ya que, los niños buscan parecerse a sus héroes y hacer lo mismo que ellos. “Ahora los niños no comen lentejas porque si no viene el coco, sino porque así lo hace Tintín antes de lanzarse a la conquista de lejanas galaxias” (Morris 2001,131). Razón por la cual, la frase ¡A Cambiar al Ecuador! sería un llamado a sus lectores a hacer lo correcto, a no tolerar estas características negativas y peor

⁶⁷ Chartier menciona el caso concreto de la literatura y la religión, problematizando las características que definirían a una literatura y una religión como “popular” y las características que diferenciarían a estas de la literatura y religión “cultas”.

⁶⁸ Alejandro Bustos editor de la Revista *¡elé!* y creador de los guiones del Capitán Escudo, entrevistado por María Belén Garcés, Quito, 12 de marzo de 2015.

aun asumirlas como ecuatorianas, sacudirnos el conformismo y dejar de verlas como algo cotidiano y normal para lograr que, de esa manera, el Ecuador se vuelva un país diferente.

2.6. Los villanos, aquellos molestos vecinos

Morris, citando a Stan Lee dice que cualquier historia, ya sea en cómics o en relatos de aventura, tiene un trasfondo de personas buenas contra personas malas. Esta fórmula sería una simplificación de los conflictos de la vida real ejemplificados por los personajes dentro del cómic (Morris 2001, 213). En el cómic del Capitán, el conflicto se resuelve narrativamente en tres momentos: el momento inicial que muestra al Ecuador como un país tranquilo donde la gente realiza sus actividades cotidianas, que siempre son interrumpidas por algún villano que hace su aparición en escena; el clímax de la historia cuando se desarrolla la pelea entre el *Capitán Escudo* y el villano de turno; y la resolución en la cual el villano siempre es vencido. Ambos personajes son fundamentales por su cualidad pedagógica, inclusive las batallas violentas tendrían su justificación en que al final existe una reprobación del mal y el triunfo de los buenos (Eco 1984, 291).

Los “buenos” en esta historia encarnan “valores universales” relacionados con el civismo entendido como la capacidad de vivir en sociedad respetando al prójimo, al entorno natural, a los objetos públicos por medio de la educación, buenas costumbres y moral. (Gomescásseres 2014, 1) El civismo permitiría a los ciudadanos vivir en comunidad respetando unas normas de convivencia pacífica, en donde cada uno cumpla su deber y con ello respete los derechos del resto (Camps 2014, 15). Debido a las normas de respeto ciudadano que se enseñan en este cómic se puede inferir que el principal eje de lucha del Capitán es la *seguridad ciudadana*, asumiéndola como un orden público que elimina actos de violencia políticas, económicas y sociales; permitiendo una convivencia segura y pacífica así como el reconocer al otro y a sus derechos (Carrión 2002).

De acuerdo con el investigador Fernando Carrión, la seguridad ciudadana se diferencia de la seguridad nacional pues, esta última tiene una concepción estado-céntrica. La seguridad ciudadana se logra cuando existe un respeto al derecho ajeno, a la igualdad y a la diversidad; respeto que es mostrado a lo largo de todo el cómic con sus historias moralizantes. Cuando hay un hecho violento, la seguridad ciudadana se relaciona con la reparación “del daño causado y el castigo al culpable” (Ibíd.).

Basándonos en el concepto de seguridad ciudadana, se ha asumido a los villanos como violencias las cuales, aunque no implican necesariamente una violencia física, representan aquellos actos que quebrantan la seguridad ciudadana debido a que sus actitudes irrespetan los derechos⁶⁹ de los otros ciudadanos y destruyen la convivencia armónica que se pinta en el Ecuador antes del paso de estos. Al quebrantar el derecho ajeno los villanos reciben un escarmiento (que es aplicado por el *Capitán Escudo* de manera física por medio de los golpes en la batalla), dejando una moraleja a los lectores: quienes quebrantan las normas tendrán un castigo. En el cómic del *Capitán Escudo* no hay soluciones definitivas pues el Capitán se limita a frustrar los planes actuales de los villanos y, muchas veces, los villanos solo quedan vencidos (golpeados) y algunas pocas detenidos, como un ejercicio narrativo para tener historias y personajes para futuras ediciones.

Los villanos, junto al superhéroe, son la pieza central del argumento y, a diferencia de este, ponen la irreverencia y la desobediencia a las normas. Al asumir a los villanos del *Capitán Escudo* como violencias, podemos clasificarlos recurriendo a la catalogación de los distintos tipos de violencia indicados por Carrión, lo cual nos permitirá agrupar a los villanos en tipologías reconocibles.⁷⁰

Violencias Políticas: Este tipo de violencias provienen de individuos que buscan modificar, sustituir o desestabilizar la institucionalidad estatal vigente, impidiendo la legitimidad, la representación y participación ciudadana (Carrión 2002). Ejemplo de este tipo de violencia encontraríamos en *Corruptus o Corruptus in Extremis*, un personaje cuyo objetivo es apoderarse del Ecuador desestabilizando su institucionalidad y viciándola con la corrupción; *Doc Magogo*, quien paradójicamente, busca la desestabilización por medio de la democracia, es un político sin vocación de servicio y con afán de enriquecimiento que convence a los votantes con promesas absurdas que jamás se cumplirán; *Injustixia*, que busca el poder corrompiendo instituciones que regulan comportamientos ciudadanos como la policía, las cárceles y los juzgados.

Violencias Económicas: Este tipo de violencia se relaciona con acciones ilegales cuya finalidad es el lucro; por ejemplo: mercados ilegales de armas, compra y venta de

⁶⁹ Por ejemplo, el derecho a vivir en un ambiente limpio (violentado por *Suxio*), a vivir en un ambiente saludable (violentado por el *Dr. Moskitus*, *Alcoholtek*, *Mr. Tobacco*, *FastFood*), a jugar y disfrutar sanamente (violentado por *Virtualizer*), a no ser discriminado (gemelos regionalistas *Viche* y *Papo*), etcétera.

⁷⁰ Imagen de las tipologías de la Liga de la Maldad, Anexo 12.

artículos robados o el secuestro y sicariato (Ibíd.). En este tipo de violencias solo encontraríamos aquellas de naturaleza ilícita, evitando mencionar dentro del cómic problemas estructurales del sistema como la explotación laboral, las diferencias de clases y demás violencias económicas que operan “dentro del marco de la legalidad”. Ejemplos de este tipo de villanos serían *Chico coima*, quien compra a la gente incitándola a cometer actos ilegales y transgredir la legalidad en contra del valor de la honestidad; *Chulkera*, cuya motivación es enriquecerse por medio de los altos intereses que obtiene de los préstamos ilegales de dinero, violentando física y psicológicamente a sus víctimas; *Coyotero*, siendo un personaje que podría entrar tanto en lo social como en lo económico, pues representa el problema de la migración que afecta, especialmente a los niños, que por esta situación, han crecido sin una familia normal, pero entraría dentro de esta categoría porque su finalidad es lucrar con el sueño de un futuro mejor que tienen los migrantes; *Don Maña*, un hombre cuya motivación es ganar dinero escondiendo productos de primera necesidad para venderlos más caros, es un personaje que permite explicar un problema, que los niños, normalmente no entenderían, pues las consecuencias de ello las viven los adultos. Un villano de esta categoría que cobra gran importancia por su simbolismo es *Sobreprecio*, en el cómic se lo señala como responsable de la desaparición del Sucre al invadir el Banco Central en 1999 y devorarlo. Si bien dentro de la historia del *Capitán Escudo* este villano no tiene mayor relevancia, dentro de la historia nacional es muy importante pues, para el imaginario de las nuevas generaciones de ecuatorianos, el feriado bancario tendría un rostro y un culpable, siendo un personaje que, en aras del entendimiento de los niños, simplifica la situación eliminando su contexto histórico al liberar de culpa histórica a políticos y banqueros. Tendría la finalidad didáctica de dar a conocer a los niños que antes de su nacimiento existía en el Ecuador una moneda propia. Un último villano que vale la pena mencionar dentro de esta categoría es *Violentor*, personaje bastante peligroso cuya motivación principal es obtener el mando de la Liga de la Maldad, incursionando en la categoría de violencia económica al ser el responsable del sicariato en el país. Tratándose de una publicación para niños pequeños, solo existen referencias verbales al sicariato, nunca hay un atentado a la vida o un acto explícito en el cómic.

Violencias Sociales: Según Carrión, son aquellas violencias que deterioran el concepto de ciudadanía y provienen de múltiples causas no totalmente definidas, desde aquellas que se relacionan con problemas biológicos y psicológicos, a problemas que

surgen de las interacciones entre personas (Carrión 2002), siendo representaciones de irrespeto a la convivencia ciudadana más que problemas sociales complejos. Este tipo de villanos corresponderían a una representación del vecino molesto que impide la convivencia pacífica, cuya maldad no causaría estropicios considerables. Dentro de esta categoría tenemos a los personajes que, en su mayoría, encarnan lo que en el imaginario cotidiano se asumen como rasgos “propios de los ecuatorianos” como: *Impuntualmán*: personaje fundamental en el debate de la ecuatorianidad del cómic porque es el antivalor que en el imaginario común se vuelve el rasgo negativo más distintivo de lo ecuatoriano, no busca hacer el mal, más bien es bastante torpe y esta característica de impuntualidad, con la que desespera a todos (víctimas, otros villanos, hasta al mismo *Capitán Escudo*), es inherente a su naturaleza. Es definido como villano pues al causar pérdida de tiempo genera pérdida de dinero, lo cual va en contra de la lógica del sistema capitalista; *Baronesa Perezza*, es una villana que logra que la gente tenga pereza de hacer las cosas, causando retrasos y productos mal hechos e inconclusos; *Pesimista*, un personaje que también solía plantearse como un rasgo distintivo negativo de lo ecuatoriano, provoca un fuerte efecto de desánimo en sus víctimas, lo que las paraliza y les quita las fuerzas de vivir; *Suxio*, quien para ciertos discursos civilizatorios se considera otro rasgo “propio de los ecuatorianos”; sobre todo, en lo que respecta al cuidado de bienes públicos y patrimoniales. Este personaje busca expandir gérmenes, malos hábitos y pestilencia para generar una crisis sanitaria que destruya al país.

Otros villanos que vale la pena mencionar dentro de este tipo de violencia son: *Barra Brava*, relacionado con la violencia entre hinchas, en cuyo nombre se genera actos de vandalismo, peleas callejeras, destrucción de la propiedad pública, considerado como un problema menor en Ecuador; *Fast Futt*, personaje cuya motivación es ganar dinero creando una cadena de comida transgénica llena de azúcar y grasas dañinas sin importar que la gente sufra problemas de salud por ello. Si bien los problemas de salud derivados de la ingesta de comida rápida como la obesidad, no son un gran problema aún en el Ecuador; según la OMS, la cuarta parte de los latinoamericanos la poseen; *Macho-man*, es la representación de los conductores imprudentes que cada año causa accidentes y muertes en las carreteras; *Ván-dalo*, un hábil herrero que atenta contra los bienes públicos, ya que utiliza materiales robados como estatuas, tapas de alcantarillas, señales de tránsito para crear armas empleadas por la Liga de la Maldad.

Violencias ambientales: Si bien esta categoría no existe dentro de la clasificación de Fernando Carrión, hemos decidido introducirla considerando que en el cómic del Capitán se hace hincapié a la mega diversidad del Ecuador y el cuidado que debemos tener hacia ella y que, por otro lado, es innegable la existencia de un problema ambiental con una repercusión a escala mundial, razón por la cual existen una gran cantidad de villanos con esta temática en común, entre ellos: *Contamineitor* representa a la contaminación, es uno de los más grandes y fuertes villanos que enfrentan al Capitán, por lo cual busca perfilarse como nuevo jefe de la Liga de la Maldad; *Derrochador*, cuyo sueño es conseguir que la gente desperdicie recursos en escala masiva, logrando que el mundo colapse por prácticas anti ecológicas; *Deforestador*, cuya motivación es destruir los parques y reservas naturales del Ecuador; *Depredadora*, siendo la representación de la belleza por medio de la utilización de animales exóticos, atrapándolos y lucrando con ellos; *Piroman*, es la encarnación del mal ciudadano que quema los bosques por diversión, sin importar las pérdidas naturales que esto genera. Estos personajes refuerzan la idea del Ecuador como un lugar excepcional y paradisíaco; imagen lograda, en parte, gracias a las representaciones del paisaje y a los recursos naturales que ahí se muestran, paraíso natural propicio para cometer este tipo de fechorías y ser atacado por este tipo de villanos.

Finalmente, tenemos un villano que no entra directamente dentro de ninguna categoría: el *Kapitán Maligno*, simbiosis de los poderes y violencias de todos los otros villanos. Este personaje tiene una función narrativa como oposición literal del *Capitán Escudo*, razón por la cual no entra dentro de una violencia específica, sino que genera el tipo de violencia que sea necesaria para darle un giro interesante a la historia.

En la tipología propuesta, se pudo ver la existencia de gran cantidad de villanos que buscan sembrar caos en el país y que, con cada edición, iban en aumento.⁷¹ Los villanos que son una representación de problemas sociales más graves (corrupción, injusticia, violencia, coyoterismo, regionalismo), se abordan como una desadaptación propia del individuo (villano) y no como un problema social y complejo, es decir se simplifican al mostrar a un individuo en solitario que, de acuerdo con su atributo, busca corromper y

⁷¹ Hasta la última edición de la revista *jelé!* se contaron más de 40 villanos. Para una descripción de los villanos más recurrentes, sus poderes y características remitirse a la sección de anexos del presente documento.

encaminar a los ecuatorianos hacia el mal. Es decir, al volverlo sujeto, se borra la problemática estructural y al detener al sujeto se eliminaría al problema.

Existen diversas estrategias de los villanos para convencer a la gente: dinero, salidas fáciles, coerción, maltrato, etc. Una estrategia utilizada por ciertos villanos es la hipnosis permitiendo exponer situaciones problemáticas que, explicadas de otro modo, resultarían demasiado complejas, pues involucraría al sistema Capitalista, la lucha por el poder, la informalización del trabajo y el sistema de explotación laboral, etc. Ejemplos de este tipo de villanos son *Kong-zumo* quien con su poder hipnótico convence a las personas de consumir inconscientemente hasta quedar en la ruina, lo cual iría de acuerdo con la lógica del mercado a la que simplemente le interesa que la gente consuma más, sin importar su endeudamiento o sus necesidades; *Kaptador*, es un villano que ofrece ingresos fáciles a las personas por medio de pirámides y luego les roba su dinero; *Virtualizer*, un villano que mantiene hipnotizada a la gente mediante el uso indiscriminado de tecnología, siendo una representación de un sistema en el cual, el vertiginoso desarrollo de las telecomunicaciones está mermando el contacto humano real.

En general, a los villanos del Capitán, en su representación gráfica, se los podría considerar como metáforas visuales al llevar, en el diseño de su personaje, una representación de un concepto (Peppino 2012, 52) (en este caso, un problema social); por ejemplo, *Impuntualman* lleva una máscara de reloj cucú en su cabeza, *Doc Magogo* tiene una gran cantidad de máscaras diversos con rostros, *Corruptus* es un pulpo que representa los tentáculos de la corrupción y *Ván-dalo* lleva por sombrero un cono de tráfico, por armas señales de tránsito y por escudo una tapa de alcantarilla, etc. Estas características permiten un reconocimiento de la actividad o atributo que tiene el personaje, haciendo que estas violencias tengan un rostro claramente identificable y atributos fácilmente reconocibles.

En muchos casos los villanos se convierten en una imagen que recrea acontecimientos o temas que forman parte de la actualidad nacional. Muchas historias son una referencia tácita a problemas que, durante la época de producción, fueron noticia; como por ejemplo *Gripasa* (revista *jelé!* número 55) coincide con el miedo por la gripe AH1N1 en el Ecuador del 2013, *Piroman* (revista *jelé!* número 54) por los incendios forestales en el verano, *Doc Magogo* (revista *jelé!* número 27) aparece en mayo de 2009 y coincide con las elecciones presidenciales de abril de ese año, etc., convirtiéndose en un ejercicio de simplificación a términos infantiles de lo que pasa en la realidad; pero también tienen la

cualidad de poder ser leídos por los niños sin que sea necesario conocer el contexto. Por su índole coyuntural, este tipo de villanos muy pocas veces vuelven a ser utilizados pues, como noticia también pasan de moda y pierden relación con la actualidad nacional. Sin embargo, si por alguna razón, el tema vuelve a actualizarse o cuando el villano ha gustado mucho al público o a sus creadores, puede volver a aparecer en alguna edición posterior.

Si bien en la gran mayoría de ediciones del *Capitán Escudo* se da una lucha contra villanos coyunturales, existe otro tipo de villanos cuyo aparecimiento obedece a una estrategia exclusivamente narrativa; por ejemplo: *Corruptus*, *Violentor*, *Injustixia* o *el Kapitán Maligno*. *Corruptus*, como jefe de la Liga de la Maldad, es la cabeza mentalizadora tras el ataque que perpetrán los otros villanos, está presente de una u otra forma en el cómic; ya sea viendo lo que hacen los otros villanos, utilizando una red de cámaras de vigilancia, por medio de las noticias y de llamadas telefónicas o, reuniéndose con ellos. Muy pocas veces se ve a este tipo de villanos de alta jerarquía, cometer alguna fechoría con sus propias manos y, cuando lo hacen, se produce un “Megacómic” con ello. Los megacómics son importantes porque introducen cambios en la historia o en el personaje; como, el aparecimiento del traje mítico del Capitán o la muerte del cóndor del Capitán.

Al inicio de las tiras del Capitán, los villanos trabajan sin una motivación concreta, únicamente personificando un antivalor específico; posteriormente surge la Liga de la Maldad, cuya motivación es apoderarse del Ecuador y destruir al *Capitán Escudo*. Siendo la agrupación que engloba a todos los villanos del cómic, en la cual se pueden encontrar distintas relaciones y jerarquías. Las jerarquías existentes dentro de la Liga de la Maldad, de acuerdo con los creadores del cómic, se pueden dividir en tres grupos: mando alto, medio y bajo. Los cargos bajos son aquellos personajes que representan un problema relacionado con la civilidad y el respeto a las normas, como *Suxio*, o *Impuntualman*. Los mandos medios abarcan problemas un poco más complicados como *Viche* y *Papo* (quienes representan el regionalismo) el *Dr. Moskitus* (quien desata plagas y epidemias) o *Coyotero*. Finalmente, está el mando más alto, que comprende problemas más complejos de resolver y, por ende, son más malos y más difíciles de vencer. Aspiran al control de la Liga de la Maldad como *Corruptus*, *Injustixia* o *Violentor* pues, a pesar de que esta entidad tiene

como jefe actual a *Corruptus*,⁷² en su interior existe una lucha de poderes de personajes que pretenden ser sus nuevos líderes. Estas luchas se relacionan con la importancia que, en determinado momento histórico, cobran otro tipo de problemas sociales.

Los villanos, en su accionar, afectarían especialmente a la clase media, convirtiéndose en una especie de fantasma para el ciudadano modelo bien comportado, respetuoso de las normas cívicas y de las leyes nacionales. Pues serían la encarnación de todo lo que nos molesta y de lo que nos impide vivir en armonía; dañando el relato de un Ecuador perfecto y progresista al cual se quisiera llegar, lleno de gente bien portada, respetuosa, solidaria, etc. Transformándose de esta manera, en una representación de aquellas características que consideramos nos mal representan y de aquellos problemas que tenemos en nuestra vida diaria pero que, aun así, tratamos por todos los medios de olvidar o enterrar.

2.7. La heterogeneidad unificada en el Capitán

Al crear la nación ecuatoriana se tomó como paradigma racial la apariencia de la población europea noroccidental (Echeverría 2010, 59-60), buscando un “blanqueamiento” étnico y cultural (CNPCC 2005, 28) y ocultando lo que no se ajustaba a este paradigma. Durante mucho tiempo se pensó que era mejor borrar el pasado y negar las distintas vertientes raciales que existían en este lugar para poder acceder al “progreso cultural” que nos ofrecía la Modernidad traída desde Europa (Sierra 2005, 75). Escuchándose una sola voz, la del blanco mestizo de pensamiento occidental, deviniendo en una conciencia racista (77), la cual aún se mantiene a pesar de que, con el paso del tiempo, haya ido aminorando.

Durante los últimos años, a partir de la presencia cada vez más fuerte de grupos étnicos organizados, el Estado ecuatoriano ha reconocido la diversidad étnica y cultural en la Constitución. Según el investigador Eduardo Puente, el Estado demostraría una postura basada en el multiculturalismo, en donde se plantearía una convivencia respetuosa de personas de distinta etnia en un mismo espacio, como una forma de cortesía y tolerancia al otro, más no de un entendimiento o comprensión profunda (Puente 2003, 46-48).

⁷² La jefa original de la Liga de la Maldad fue *Injustixia*, pero *Corruptus* le quitó su poder al arrebatarle su balanza y con ello robó el cargo de Jefe de la Liga de la Maldad. En la edición número 34 *Corruptus* regresa su balanza a *Injustixia* y le pide que se alíe a él como segunda al mando de la Liga de la Maldad para gobernar al Ecuador y destruir al *Capitán Escudo*.

A pesar del reconocimiento, los grupos étnicos del Ecuador aún no tienen las mismas oportunidades ni un trato igualitario, ya que por parte de la población mestiza persiste un desconocimiento profundo sobre las costumbres y la forma de vida de estos otros grupos étnicos, lo cual influye en mantener estigmas racistas (CNPCC 2005, 28), puesto que el conocimiento y la verdadera comprensión es lo que nos posibilitaría reconocernos como ecuatorianos siendo parte de una historia y una comunidad (Sierra 2005, 78).

En el cómic del *Capitán Escudo*, la representación de lo racial apela al multiculturalismo, al mostrar a personajes de distintos colores (aparentando diversas razas) en un grupo de gente anónima que es afectada por la Liga de la Maldad y gente de distintas etnias que ayudan al Capitán o son testigos de algún acontecimiento en la historia. La heterogeneidad racial, al ser tratada de esta manera, es mostrada como una homogeneidad, pues si bien los diversos grupos étnicos se representan gráficamente, parece más una inclusión con intención de variación cromática que una representación fidedigna de un grupo étnico; mostrando un equilibrio forzado en las relaciones entre distintas etnias y ocultando sus procesos históricos, las luchas sociales de estos grupos y la existencia de una sociedad que aún es descrita como racista.

Existe otra forma de manejo de la multietnicidad; la colocación de personas de distintos grupos étnicos como personajes secundarios dentro de la historia mostrando sus costumbres de manera muy ligera. Esta forma de representación se puede ver en contadas ocasiones dentro del cómic, siendo utilizada en la revista *¡elé!* número 50 en donde uno de los asesores del Alcalde es una mujer indígena con vestimenta otavaleña; o en la revista *¡elé!* número 42 donde el *Capitán Escudo* viaja de visita a un pueblito de la costa a ver a sus amigos Dumas y Domitila quienes son montubios.

Gráficamente, el *Capitán Escudo* se muestra como un hombre mestizo de características blancas, asumidas por los rasgos que su máscara deja ver y el color de su piel, manteniendo el estereotipo racial del superhéroe clásico. Este fenotipo se encontraría también en la representación de la gente que habita las ciudades, que son mostradas en el cómic como esencialmente blancas y, si poseen otro color, su forma de actuar se conduce dentro de una norma urbana occidental.

Una evidencia de la existencia del blanqueamiento étnico dentro del cómic sería en la revista *¡elé!* número 27 cuando el Capitán pelea contra *Doc Magogo*, el villano que, para

ganar elecciones, oferta promesas falsas utilizando máscaras que reflejan a las personas a quienes quiere convencer. Todos los rostros que emplea *Doc Magogo* son blancos; y si bien entre la masa que lo aclama, existen personas con distinta raza, el villano no se dirige a ellas. Esto, más que un asunto racial, podría ser un problema de diseño, porque las máscaras que el personaje lleva en su diseño original son de piel blanca.

También se puede ver la existencia de un blanqueamiento cultural⁷³ en los casos de dos personajes recurrentes como Victoria Paz, jefa del grupo de científicos que ayuda al Capitán y que mantiene una relación platónica con él; y de uno de los científicos de este grupo (el cual al parecer no tiene nombre) y que ayuda al Capitán con el desarrollo de tecnología. Estos personajes serían la representación del anhelo de emblanquecimiento que, han tenido distintos grupos étnicos al haberse impuesto como referente la blancura y la cultura del blanco (Sierra 2005, 76). En el caso de Victoria Paz, sus características étnicas corresponderían a una mujer mulata, al poseer una piel morena y un cabello rizado que oscila entre lila y negro; el científico tiene rasgos correspondientes a una persona de raza negra. En ambos personajes, sus rasgos: como vestimenta, formas de diálogo y de comportamiento corresponden al paradigma de éxito de la Blanquitud occidental, presentando como único diferenciador el color de su piel y su cabello.

También es posible encontrar la representación de algunos tipos de trabajadores del país, reconociéndolos por la vestimenta que indica su profesión. Oficinistas, constructores, maestros, estudiantes, bomberos, médicos, etc. aparecen utilizando una representación estereotípica de las características de estos profesionales, mostrándolos con sus herramientas de trabajo o su uniforme particular; generalmente dentro de la turba de gente que va a defender al Ecuador apoyando al *Capitán Escudo*; lo cual sería una representación simbólica y simplificada de que los trabajadores y por ende el pueblo ecuatoriano apoyan al personaje.

A lo largo de su historia el *Capitán Escudo* ha peleado por el pueblo ecuatoriano en general, esto se debe a que el Capitán, como el resto de relatos heroicos nacionales, busca una identificación de los ciudadanos para con el héroe, evitando topar contradicciones y problemáticas sociales. Los relatos heroicos se refugian en la palabra “pueblo”, la cual no está definida pues al ser tan ambigua le cabe todo. (Roig 1984, 29-30); en el *Capitán*

⁷³ Imagen de la representación de la multiculturalidad en el Ecuador, Anexo 13.

Escudo la palabra “pueblo” se reemplaza por los “ecuatorianos”, tratándola con la misma ambigüedad, como una especie de término genérico donde puede entrar casi todo permitiendo juntar a la gente de los diferentes territorios nacionales en una historia, bajo un mismo sentimiento de afecto y apoyo al superhéroe. Esto se puede ver en diversas ediciones como la revista *¡elé!* número 34, donde gente de distintos grupos étnicos y profesiones apoyan al *Capitán Escudo* a defender al Ecuador, atacando a los enemigos; enseñándonos que lo más importante para la nación es el capital humano que posee (Dittmer 2012, 115).

Como parte del análisis de la heterogeneidad en el Capitán es importante estudiar la representación del género. Al asumir que los superhéroes son una versión contemporánea de los héroes patrios y remitiéndonos históricamente a ellos, notaremos que el concepto tradicional de héroe es por fuerza masculino. A las mujeres, solo se las denomina como heroínas cuando sus acciones se comparan a las de un hombre o cuando su historia se relaciona con un hombre por ser esposa, hija, amante, hermana de algún héroe reconocido (Monsiváis 2000, 82) como en el caso de Rosa Zárate⁷⁴ o la misma Manuela Sáenz.⁷⁵ Vale la pena notar que, si bien en el concepto de heroicidad hay un claro relegamiento de lo femenino, este en cambio es utilizado frecuentemente como una representación simbólica al hablar de la patria, dándole incluso el papel de madre (González 2005, 738) y haciendo su analogía como mujer que necesita ser cuidada, liberada, recuperada, etc., demostrando que el género femenino en la historia nacional, cumple más bien un rol pasivo.

Los cómics nacionalistas, al estar profundamente relacionados con el relato de nación, mantienen esta forma de mirar al género; con protagonistas masculinos que cumplen una función activa de lucha y liberación; la mujer cumple un rol secundario, de compañera que ayuda al héroe y siempre es rescatada por él. En el mercado internacional se ha intentado equilibrar la situación generando versiones femeninas de los superhéroes clásicos, que han llegado a tener sus propios cómics, películas o series de televisión (*She-Hulk*, *Superniña*, *Batichica*, etc.), buscando también la inclusión racial en los superhéroes

⁷⁴ Su hijo Francisco de la Peña, fue uno de los próceres asesinados el 2 de agosto de 1810. Junto con su esposo Nicolás de la Peña fue apresada, fusilada y decapitada en Tumaco el 17 de julio de 1813, sus cabezas fueron llevadas a Quito como una forma de escarmiento. (Escuela Rosa Zárate 2015)

⁷⁵ Reconocida por su gran contribución a la causa libertaria, siendo condecorada con la orden de “Caballera del Sol”, pero pasó a la historia por ser la amante del libertador Simón Bolívar, teniendo el calificativo de “libertadora del Libertador” por haberle salvado la vida el 25 de septiembre de 1828. (latinamericanhistory.about.com 2015)

al cambia su raza (Johnny Storm en los 4 *Fantásticos*, Sam Wilson como *Capitán América*, Miles Morales como *Spiderman*); pero todos estos personajes siempre se reconocen como una versión alternativa del héroe principal (masculino y de características blancas).

El género, en el cómic del Capitán, se presenta dentro de la heteronormatividad, manteniendo definiciones muy claras tanto físicas como conductuales entre hombres y mujeres. En el caso del *Capitán Escudo*, como representante del género masculino, pasó en su última etapa a ser un personaje esbelto, sin llegar a la musculatura acostumbrada en los superhéroes de cómic; lo cual afianzaría la idea de que el *Capitán Escudo* es un personaje normal y un ciudadano corriente, comprometido con una misión de lucha y liberación.

Los villanos, por su parte, tienen características acordes al problema que metaforizan, a excepción de *Machoman*. Un personaje en el que si bien tanto su diseño⁷⁶ como su nombre indicarían que el tema de género está presente; pero, por el contrario el tema no se lo toca en el personaje, pues encarna al conductor imprudente, que por su irresponsabilidad, causa accidentes de tránsito. Concibiéndolo como una forma de violencia al volante, donde se irrespetan señales de tránsito y a los peatones. Pero resuelto de esta forma, se convierte en un personaje incompleto cuya metáfora podría dar para una representación mucho más profunda al tema del género en el país e incluso como un tema a escala latinoamericana.

Por otro lado está *Injustixia* como una villana que tiene una feminidad hasta cierto punto sexualizada, típica del cómic norteamericano, mostrando una gran belleza en su rostro y sus formas curvilíneas que se evidencian a pesar de estar cubiertas a modo de censura por ser un cómic infantil. Esta villana, aunque es importante dentro de la Liga de la Maldad, es un personaje débil pues *Corruptus* le quitó sus poderes y siempre depende de las estrategias y la unión con los otros villanos masculinos para poder hacer sus fechorías.

En el bando de los buenos, el único personaje femenino que adquiere importancia es Victoria Paz quien, como todas las parejas de personajes dirigidos hacia el público infantil se vuelve un personaje *asexuado*, mostrándose como una pareja platónica e idealizada del superhéroe. Representa a una mujer trabajadora, educada e inteligente en una combinación de fortaleza y debilidad; la fortaleza es mostrada en su lealtad y su apoyo al *Capitán*

⁷⁶ Estéticamente lleva la camisa abierta, pantalones ajustados, cadena de oro; se lo ve fuerte, aunque no excesivamente musculoso, y bastante preocupado por su apariencia personal.

Escudo por lo que termina herida en más de una ocasión; su debilidad queda representada con el hecho de que es el Capitán quien siempre debe salvarla.⁷⁷ Un atributo que vale la pena mencionar es el simbolismo nacional que tiene su nombre. En el Escudo Nacional las ramas de laurel y olivo representan la victoria y la paz respectivamente, siendo estos nombres perfectos para la compañera de un personaje que representa al Escudo Nacional.

2.8. El Capitán, representante de una ecuatorianidad indefinible

La identidad es una ficción de pertenencia a un lugar determinado y, a su vez, es una condición vital para generar patriotismo (Bar-Tal 1995, 42-43). Está constituida fundamentalmente, por una serie de características aceptadas como lenguaje, costumbres, alimentación, valores, héroes, etc., las cuales debieron construirse antes en el imaginario colectivo, fruto de condiciones históricas determinadas y de un ejercicio de poder. Comprobándose también, que la nación no es atemporal ni mítica, sino que ha sido creada a partir de la instauración de valores simbólicos y culturales (Pérez Vejo 2003, 281, 294).

La identidad nacional, en los países latinoamericanos, nunca llegó a consolidarse del todo ya que su propia diversidad constitutiva dificulta la concreción de un relato unificador. En el caso ecuatoriano, el período colonial y republicano generó una tensión entre tres polos identificativos: uno hispánico, como origen de una ecuatorianidad institucionalizada por el poder; uno mestizo, originado en la aculturación y transculturación fruto de mezclas entre pueblos europeos, africanos y nativos; y otro de origen andino cuya base serían la cultura indígena, imposibilitando, aún hoy en día, que existan acuerdos sobre una identidad de origen común (CNPCC 2005, 26). De acuerdo con autores como Agustín Cueva, la identidad latinoamericana, por el hecho de la misma conquista y las influencias hegemónicas externas, daría la sensación de un ensamble realizado con materiales diferentes, cuyos componentes parecen haber sido armados en el camino de construcción de la nación (Cueva 2009, 172). En la actualidad, la idea de lo nacional se comienza a desdibujar afectando también a la identidad debido a una supresión de fronteras y fragmentación de memorias, combinándose con elementos de otras culturas distintas a la propia. Configurando nuevas identidades hechas de imagerías nacionales, tradicionales y locales combinadas con las transnacionales, donde se configuran nuevos modos de

⁷⁷ Imagen de las ocasiones en las que el Capitán salva la vida a Victoria Paz, Anexo 14.

representación y participación política, es decir, nuevas modalidades de ciudadanía (Barbero 1991, 34-35).

Por otro lado, los superhéroes actuales son personajes que intentan indicar a los niños las cosas que tienen verdadero significado y valor en un mundo atiborrado de crisis sociales, morales y personales (McCarthy 2011, 147). Estas crisis surgen en la posmodernidad con la caída de los meta relatos de Dios, Historia y Patria, así como los conceptos tradicionales de hogar, ciudad de origen y sobretodo nación (Morley 2005, 135-136), lo cual produce graves crisis en el ser humano, por no tener un relato en el cual creer. En este caótico panorama, el *Capitán Escudo* actúa como un medio de reivindicación de la nación, de los símbolos patrios y de la institucionalidad pero tampoco está libre de la influencia de culturas distintas, que como se mostró en el caso de su representación está compuesta de muchas referencias a superhéroes del cómic norteamericano y manga. Si bien *¡elé!* se basa en la educación instituida, utiliza el cómic como una forma alternativa de aprendizaje de valores y modelos tradicionales, colaborando con la formación de los niños en una sociedad en la cual los padres ya no constituyen el único patrón de conducta, ni la escuela es el único lugar del saber, ni el libro es el eje articulador de la cultura pues los medios de comunicación tienen más influencia en la formación que las instituciones tradicionales.

Es por ello que el *Capitán Escudo*, como superhéroe nacionalista, trata en cierta forma de revalorizar la patria recomponiendo los pedazos perdidos, haciendo un llamado a los niños a que generen una diferencia en la nación y, algún día, luchar realmente contra estos males sociales que representan los villanos, mejorar la situación nacional, impactarla y cambiarla (Morris 2001, 40). *¡elé!* y el cómic del Capitán, entrarían en esta sociedad como un factor de entretenimiento y educación, tratando de mostrar diferentes características y valores que sus autores consideran que engloban a lo nacional, utilizando un formato que se apoya fuertemente en el entretenimiento, deleite y un aprendizaje diluido en los niños; logrando por medio de la vinculación con la idea de lo ecuatoriano, el sentirse parte de una colectividad, pues, estos elementos de pertenencia, le permitirían generar un sentido de identificación y él conducirse por unos ideales y proyectos comunes inculcados por este cómic desde la infancia (Alcívar 2005, 34).

El cómic del Capitán quiere representar al Ecuador y a los ecuatorianos mediante algunas características que para sus autores serían “lo ecuatoriano”. Parte de esta

ecuatorianeidad se mostraría por medio del paisaje, así como también se mostraría en la jerga que utilizan sus personajes (“coger bus”, comer en “huecas”, tener una “casera” en el mercado). De acuerdo con autores como Miguel Rojas, el lenguaje cobra una gran importancia como característica de la nacionalidad ya que, en torno a él se pueden crear comunidades, siendo la difusión un elemento clave para la unificación nacional (Rojas 2005, 1158). Es por ello, que dentro del cómic del Capitán, se utiliza el lenguaje como elemento diferenciador utilizando frases ecuatorianas de distintas regiones (“ya te fregaste”, “carga montón”, “¡chuta! Aguanta”, “no sea malito”, etc.), dichas en general por sus villanos. Los lugares, situaciones y uso de modismos serían las características principales de definición y ubicación que permitirían hacer plausible la existencia del *Capitán Escudo* como un superhéroe de Ecuador, cuya historia se desarrolla en un entorno ecuatoriano.

El lenguaje del personaje del *Capitán Escudo* es más neutro pues su forma de hablar no es propia de una región específica, de hecho habla un español gramaticalmente correcto sin modismos propios de ninguna región. Esto puede deberse a la intencionalidad de que el Capitán no sea identificado como un superhéroe de alguna región, y se identifique con una generalidad “ecuatoriana”, ya que al utilizar modismos propios de una región específica no habría una apropiación general del personaje debido a los regionalismos internos.

Este cómic nos ha permitido plantearnos preguntas acerca de lo que significa ser ecuatoriano; una pregunta que muy pocas veces nos hacemos, porque la ecuatorianeidad se asume como algo natural, por el hecho de nacer y de haber crecido en el Ecuador (Sierra 2005, 61-62). Como se ha podido ver, nuestra identidad es algo indefinible, ya que no existe algo unívoco y ciertamente definible como ecuatoriano, sino más bien, existe una variedad de particularismos, localismos e identidades regionales (CNPCC 2005, 29) resultantes de nuestros primeros años como república, cuando los lugares habitados estaban tan aislados, que la población aprendió a identificarse primero con su localidad antes que con esa entidad abstracta que constituía el Ecuador (Paz y Miño 2005, 87). El cómic del *Capitán Escudo* trata de unificar un imaginario de lo nacional apelando a un gran número de imágenes mentales que, en conjunto, permitirían generar una construcción propia de lo ecuatoriano que no pueden definirse conceptualmente y, aunque el relato que estas imágenes generan es tradicional y de corte occidental, todo relato de nación implica una selección y un rechazo a otros relatos (Pérez Vejo 2005, 1120,1125).

Por esta dificultad de encontrar un concepto que precise lo verdaderamente

ecuatoriano, consideramos que se lo podría definir como una serie de relaciones que tenemos cada uno, resultado de un proceso en continua renovación y transformación que tiene múltiples expresiones (Paz y Miño 2005, 91), su gente, sus costumbres y características, la forma que tenemos de vernos, los vínculos que creamos con lo que tenemos a nuestro alrededor. Resultando en una relación de cariño que tengo hacia el país en general o a ciertos elementos como clima, gente, comida, paisaje, etc., a mi familia, al lugar donde crecí.

Lo ecuatoriano apela a lo emotivo pues una persona siente que pertenece a un lugar gracias a una conexión de carácter emotivo-sensible (Sierra 2005, 61-62). El *Capitán Escudo* es el “superhéroe tricolor” porque es un personaje que establece estas relaciones, que se siente ecuatoriano y que, por sobre todo, defiende lo que considera ecuatoriano, aun sin importar que lo ecuatoriano no esté claramente definido. Su verdadero poder es lograr, por medio de una historia interesante y un dibujo impactante, una relación de deleite, con la que los niños, mediante la diversión y la observación, empezarían a generar una relación hacia su país. Siendo esta relación lo más importante para la consolidación de la pertenencia a una nación, pues con el deleite se van generado relaciones profundas (Kennedy 2008, 98). La existencia de un relato nacional, que puede ser inventado o conscientemente elegido, es fundamental, tanto psicológica como afectivamente en la psiquis de cada individuo ya que le permite formar parte de una colectividad.

Conclusiones

La presente investigación se basó en la lectura y análisis, tanto gráfico como narrativo, de las últimas 45 entregas de la revista *jelé!*, así como en la información recolectada de medios de comunicación tradicional y redes sociales; también en entrevistas realizadas a Alejandro Bustos, editor de la revista, y a parte del equipo creativo compuesto por Diego Aldaz, coordinador de ilustración, y Roberto Valencia, director creativo.

A lo largo de este trabajo se examinó la historieta del *Capitán Escudo* para comprender la relación del personaje con el relato de nación, y su labor de actualización del relato tradicional, siendo un canal de difusión de valores, en una sociedad en la cual estos relatos, de a poco, se han ido perdiendo.

Se pudo ver que los distintos elementos “nacionales”, en los cuales basa su denominación como “superhéroe tricolor” y representante de lo ecuatoriano, son símbolos (patrios, territoriales, naturales, etc.) que permitirían un reconocimiento de la nación ecuatoriana, aportando a fomentar un orgullo fundamentado en la singularidad del Ecuador mostrada en el cómic (singularidad que no tiene un fundamento real, pues este criterio se auto fundamenta más allá de una comparación real e imparcial con otras naciones). Al incorporar elementos de diversa índole como jergas locales, vestuario, comida, arquitectura, ZonAcuario quiere representar un lugar identificable como Ecuador en su historieta. De esta manera, apela a la singularidad del Ecuador, a la grandiosidad de sus paisajes, a su riqueza natural, al sacrificio y valor de su gente; todo ello legitimado mediante el uso de los símbolos patrios. Entre estos símbolos toma gran fuerza el Escudo Nacional que, al ser utilizado en el uniforme, en los poderes y en el nombre de este superhéroe, le brinda institucionalidad y lo ampara dentro de la categoría de superhéroe nacionalista; lo cual, permite que el Capitán se autodenomine el “superhéroe tricolor”.

Se analizó también la voluntad educativa del cómic al enseñar civismo devenido en civilidad por medio de sus historias, con miras a la propagación de un cambio en la forma de ver y comportarse de las futuras generaciones. Se buscaría así gestar un amor al país (patriotismo) mostrando una visión idealizada en la revista y en el cómic, visión en la que los paisajes son hermosos, la gente es buena, ética, trabajadora y tiene una forma de comportarse que respeta al prójimo y ama profundamente al país, y en donde las

instituciones ciudadanas son incorruptibles y trabajan siempre por el bien común.

El *Capitán Escudo* procura civilizar predicando por medio del ejemplo con el afán de corregir la existencia de “defectos locales” que distorsionan un relato prístino de nación. Estos “defectos locales” encarnados por algunos de sus villanos, son admitidos como características negativas dentro de una sociedad capitalista occidental y, forman parte de lo que en nuestro imaginario cotidiano sería una *marca distintiva nacional popular*, a la cual se debe vencer con el afán de generar un cambio en el país; dándonos un derrotero de un camino que, según sus autores, deberíamos recorrer. Con ello busca cambiar la forma en la que las nuevas generaciones ven al Ecuador y la forma en que los ecuatorianos nos vemos a nosotros mismos, intentando cultivar virtudes que permitan convertir a sus lectores en la mejor versión de ciudadanos posible, al transmitir su propia idea de patria y de ciudadanía.

La civilidad que se enseña dentro del cómic se basa en el paradigma progresista civilizatorio de modernidad (que mantenemos desde nuestro origen como nación, cumpliendo con los idearios establecidos por los centros hegemónicos de poder) pero agregando nuestro propio aporte mediante la inclusión de ciertas particularidades como la multiculturalidad y el paisaje; una multiculturalidad expresada por medio de una representación policroma de la diversidad del país (representación únicamente cromática más no cultural) a manera de inclusión, pero sin un conocimiento profundo del otro; y un paisaje como sitio donde existe la diversidad natural y eje de nuestra diferenciación frente a otras naciones.

El cómic del *Capitán Escudo* permite dar pie a la reflexión entre lo que consideramos que somos y lo que la visión progresista occidental nos dice que deberíamos llegar a ser, convirtiéndose en un material que permite reflexionar sobre la recuperación del relato de nación y sobre la enseñanza del mismo a las nuevas generaciones.

Durante la investigación fue posible identificar que existe una gran influencia de la industria cultural global en el cómic del *Capitán Escudo*; especialmente del cómic norteamericano, de cuyos superhéroes toma características. Por la misma razón, los villanos rinden tributo a personajes que han saltado de las páginas del cómic y forman parte de la memoria popular internacional. Es comprensible que, a pesar de que el *Capitán Escudo* se considere como representante de lo ecuatoriano, sea un producto híbrido, ya que en la actualidad no existe nada que se pueda considerar “puro”; mostrando que el superhéroe también es influenciado por la sociedad de la cual nació, a la cual dice representar y por la

época histórica en que surgió y se desarrolló como personaje.

Nuestra identidad es híbrida y se encuentra en una permanente crisis, la herencia del mestizaje es un constante trastorno y, al exigírsenos escoger un solo relato que conforme y defina lo que somos, el relato impuesto es casi siempre el de la visión europea occidental; adicionalmente, debido a la pluriculturalidad de nuestro territorio, existe una polifonía de voces y culturas que se mezclan y, finalmente, al estar inmersos en una globalidad, entran también las voces de los medios de comunicación de masas, los que nos señalan una forma idealizada de comportamiento y de ser. Por ello consideramos que el apelativo de “superhéroe tricolor” es adecuado para el Capitán porque es un producto híbrido que representa al Ecuador, surgido de mezclas culturales que han vivido sus autores y en las cuales estamos inmersos como sociedad, evidenciando un Ecuador con una identidad indefinible, identidad que no es cerrada, que toma préstamos y que va modificándose con el tiempo.

La creación de un superhéroe ecuatoriano es un hecho sin precedentes en el país, pues estos personajes tienen gran importancia al formar parte fundamental del entramado de lo que nos dice qué somos, de lo que queremos ser, de la invención del “nosotros” como una unidad frente al resto de países. Es por ello que la forma de ver al superhéroe evoluciona, de la misma manera cómo evoluciona la sociedad.

En este marco, la revista *jelé!* y, dentro de ella, el cómic del *Capitán Escudo* podrían considerarse como una propuesta de “hacer nación” que surge desde la editorial ZonAcuario, al ser un medio de comunicación que reconstruye el relato de lo nacional, generando con su gráfica impactante y su narrativa una imagen de nación en sus lectores. No hay que olvidar que, también tiene un componente comercial ya que la revista se muestra como un producto 100% ecuatoriano, dejando en claro que al consumirla se consume lo nuestro; habiendo sido este uno de los atributos principales para su comercialización.

Existen pocos estudios que investiguen el campo del cómic en Ecuador, y los pocos que existen se limitan a recuentos cronológicos ya que en el caso ecuatoriano la producción de este arte es todavía incipiente. Ciertamente, aún queda mucho trabajo pendiente sobre este tema debido a la magnitud del mismo, puesto que no existe ninguna investigación previa acerca del *Capitán Escudo* ni de ningún otro personaje que represente “lo ecuatoriano”. Asimismo, sería interesante el comprender la forma en que al venderse como

un producto “100% ecuatoriano” se da la distribución y acogida entre sus lectores. Otro tema pendiente de investigar a profundidad es la razón de por qué, a pesar de ser un producto con una gran acogida y con casi 11 años de producción ininterrumpida, decide despedirse de sus lectores; evidenciando la situación de una industria que no ha logrado despegar en el país, de un producto que no recibe ayuda ni estímulo alguno de entidades gubernamentales o privadas, de una revista inmersa en una lógica de mercado y de consumo que ha terminado por matar proyectos interesantes, como este, ya sea por la competencia despiadada con productos internacionales y por la falta de consumo del público.

Finalmente cabe destacar la falta de mayor cantidad de investigaciones sobre héroes, superhéroes, personajes populares y su relación con el tema de la identidad en el Ecuador; y sobre la identidad y cohesión que el pueblo construye en torno a ellos, convirtiéndolos en sus representantes. Si bien este ha sido un primer acercamiento al tema, aún quedan muchos pendientes. La construcción de la nacionalidad y de los símbolos de cohesión en torno a ella no es algo cerrado sino algo que está en permanente construcción.

Bibliografía

- Adoum, Jorge Enrique. 2000. *Ecuador: Señas Particulares*. Quito: Eskeletra.
- Alcívar, Natalia. 2005. "La Historia de los Símbolos patrios: Banderas, escudos y cambios en el himno nacional del ecuador". En CNPCC, edit. *La Participación de la Sociedad ecuatoriana en la formación de identidad nacional*, 33-58. Quito: CNPCC
- Álvarez Peláez, Raquel. 2005. "Evolucionismo y eugenismo en las políticas sociales latinoamericanas". En Francisco Colom González, edit. *Relatos de Nación: La construcción de las identidades nacionales en el mundo hispánico*. 2 vol., 777-800. Madrid: Iberoamericana.
- Barbero, Jesús Martín. 1991. *De los Medios a las Mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía*. 2da. Ed. México: GG MassMedia.
- Bauer, Arnold J. 2002. *Somos lo que compramos, Historia de la cultura material en América Latina*. México: Aguilar, Altea, Taurus, Alfaguara.
- Bauza, Hugo Francisco. 1998. *El mito del héroe: morfología y semántica de la figura heroica*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Belting, Hans. 2007. *Antropología de la Imagen*. Buenos Aires: Katz Editores
- Cueva Agustín. 2009. *Literatura y Sociedad en el Ecuador*. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador. Colección Memoria de la Patria.
- De Santis, Pablo. 1998. *La Historieta en la Edad de la Razón*. Buenos Aires: Paidós.
- Echeverría, Bolívar. 2010. *Modernidad y Blanquitud*. México: Ediciones Era.
- Eco, Umberto. 1984. *Apocalípticos e Integrados*. 7ma.ed. s.l.: Editorial Lumen
- Fernández Serrato, Juan Carlos. 2004. "El Capitán América nunca supo convencer a los malos. Leyendo en los cómics más allá de la adolescencia". En Fernando R. Contreras, Francisco Sierra coord. *Culturas de Guerra*, 187-224. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Flores Vega, Carolina. 2010. "El comic en el ecuador y una propuesta de cómic". Tesis de maestría, Universidad de Cuenca.
- García Canclini, Néstor. 2005. *Culturas Híbridas, Estrategias para Entrar y salir de la modernidad*. 18va ed. México: Grijalbo.
- González García, José María. 2005. "¡Libertad o con gloria morir! Himnos nacionales en Latinoamérica". En Francisco Colom González, edit. *Relatos de Nación: La*

- construcción de las identidades nacionales en el mundo hispánico*. 2 vol., 729-747. Madrid: Iberoamericana.
- Hart, Christopher. 2001. *Drawing cutting edge comics*. Nueva York: Watson-Guption Publications
- Heer, Jeet y Kent Worcester, edit. 2004. *Arguing Comics. Literary Masters on a popular medium*. Mississippi: University Press of Mississippi.
- Jelin, Elizabeth. 2002. *Los trabajos de la memoria*. Madrid: Siglo XXI
- Johnson, Jeffrey K. 2012. *Super History Comic Book Superheroes and American Society: 1938 to the present*. North Carolina: McFarland & Company Inc.
- Jiménez Matarrita, Alexander. 2005. “Costa Rica, o de cómo se inventan las excepciones”. En Francisco Colom González, edit. *Relatos de Nación: La construcción de las identidades nacionales en el mundo hispánico*. 2 vol., 955-973. Madrid: Iberoamericana.
- Kennedy Troya, Alexandra. 2008. “Paisajes Patrios. Arte y la literatura ecuatorianos de los siglos XIX y XX”. En Alexandra Kennedy Troya, coord. *Escenarios para una patria: paisajismo ecuatoriano, 1850-1930*. Quito: Museo de la Ciudad.
- Malosetti Costa Laura, Diana Beatriz Wechsler. 2005. “Iconografías nacionales en el Cono Sur”. En Francisco Colom González, edit. *Relatos de Nación: La construcción de las identidades nacionales en el mundo hispánico*. 2 vol., 1177-1198. Madrid: Iberoamericana.
- Merino, Ana. 2003. *El Cómic Hispánico*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Monsiváis, Carlos. 2000. *Aires de familia, cultura y sociedad en América Latina*. Barcelona: Anagrama.
- Morley, David. 2005. “Pertenencias. Lugar, espacio e identidad en un mundo mediatizado”. En Leonor Arfuch, comp. *Pensar este tiempo: espacios, afectos, pertenencias*, 129-168. Paidós: Buenos Aires
- Morris, Tom. 2013. *Los Superhéroes y la Filosofía: la verdad, la justicia y el modo socrático*. Barcelona: Blackie Books.
- Mosquera, Gerardo. 2003. El Arte latinoamericano deja de serlo. En Víctor Manuel Rodríguez, edit. *Prácticas artísticas: enfoques contemporáneos*, 35-48. Bogotá: Instituto Distrital de Cultura y Turismo Universidad Nacional de Colombia

- Orquera, Katerinne. 2009. *Reseña del Cómic Quiteño*. Quito: Universidad Central del Ecuador. Facultad de Comunicación Social.
- Ortiz, Renato. 2004. *Mundialización y cultura*. Bogotá: Convenio Andrés Bello.
- Paz y Miño Cepeda, Juan J. 2005. "Civismo e identidad nacional en el Ecuador". En CNPCC, edit. *La Participación de la Sociedad ecuatoriana en la formación de identidad nacional*, 79-96. Quito: CNPCC
- Peppino Barale, Ana María. 2012. *Narrativa Gráfica: Los entresijos de la historieta*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Pérez Iglesias, María. 1991. *La Historieta Participativa: Supertiñosa ayuda a los agachados. ¿Qué pensaría Mafalda? Historiar la Historieta. ¿Un proyecto académico y/o político?* Quito: Ciespal.
- Pérez Vejo, Tomás. 2003. "La construcción de las naciones como problema historiográfico: el caso del mundo hispánico". *Historia Mexicana*. 53 vol. México: Universidad Autónoma del Estado de Morelos.
- 2005. "Imágenes, historia y nación. La construcción de un imaginario histórico en la pintura española del siglo XIX". En Francisco Colom González, edit. *Relatos de Nación: La construcción de las identidades nacionales en el mundo hispánico*. 2 vol., 1117-1154. Madrid: Iberoamericana.
- CNPCC, edit. 2005. *La Participación de la Sociedad ecuatoriana en la formación de identidad nacional*. Quito: CNPCC
- Proaño, Miguel. 1973. *Tesis de Cívica para el tercer curso básico*. 4ta. ed. Quito: Editorial Santo Domingo.
- Quijada Mauriño, Mónica. 2005. "Los confines del pueblo soberano Territorio y diversidad en la Argentina del siglo XIX" En Francisco Colom González, edit. *Relatos de Nación: La construcción de las identidades nacionales en el mundo hispánico*. 2 vol., 821-848. Madrid: Iberoamericana.
- Puente, Luis. 2003. "Políticas Culturales e Interculturalidad: la visión desde el Estado Ecuatoriano". Tesis de maestría, Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador.
- Richard, Nelly. 1994. "Latinoamérica y la posmodernidad: la crisis de los originales y la revancha de la copia". VVA, *Visión del Arte Latinoamericano en la década de 1980*. La Habana: Centro Wilfredo Lam y UNESCO
- Roig, Arturo. 1984. *Bolivarismo y Filosofía Latinoamericana*. s.l: Flacso.

- Rojas Mix, Miguel. 2005. "El imaginario nacional latinoamericano". En Francisco Colom González, edit. *Relatos de Nación: La construcción de las identidades nacionales en el mundo hispánico*. 2 vol., 1155-1175. Madrid: Iberoamericana.
- Rosental M., P. Iudin. 1985. "Diccionario Filosófico". Bogotá: Ediciones Nacionales.
- Rosenberg, Robin. 2008. *The Psychology of Superheroes: An Unauthorized Exploration*. s.l.: BenBella Books, Inc.
- Salazar Ernesto. 2000. *Entre Mitos y Fabulas el Ecuador Aborigen*. 4ta. reimpression. Quito: Corporación Editora Nacional.
- Santibáñez, José. 2012 "El cómic en Ecuador, una historia en génesis permanente". *Revista Latinoamericana de Comunicación Chasqui*. No.119. (Septiembre). Quito: Ciespal.
- Saraceni, Mario. 2001. *The Language of Comics*. 2a. ed. Nueva York: Inter Text.
- Traba, Marta. 1984. "El problema de la 'existencia' del artista latinoamericano". En Museo de Arte Moderno de Bogotá. *Marta Traba*. Bogotá: Planeta.
- Sierra Freire, Natalia. 2005. "Ecuador un país de colores, queñas y tambores" En CNPCC, edit. *La Participación de la Sociedad ecuatoriana en la formación de identidad nacional*. 61-78. Quito: CNPCC
- Silva, Armando. 2002. "Culturas Urbanas en América latina". En Manuel Antonio Garretón, coord. *América Latina: un espacio cultural en el mundo globalizado Debates y perspectivas*. Bogotá: Convenio Andrés Bello.
- Tonkin, Elizabeth. 1992. "Mask". En Richard Bauman, edit. *Folklore, cultural performances, and popular entertainments: a communications- centered handbook*, 225-232. New York: Oxford University Press.

Internet:

- Álvarez Villar, Alfonso. 1966. "Superman, mito de nuestro tiempo". *Revista Española de Opinión Pública*. No. 6 (III trimestre): 217-246.
<<http://www.jstor.org/stable/4018703>>
- "Con campaña Primero Ecuador se incita a consumir lo nacional". 2009. El Universo. (Guayaquil), 19 de enero. <<http://www.eluniverso.com/2009/01/19/1/1356/41BE34BF337341209B598E03F330D752.html>>
- Bar-Tal, Daniel. 1995. "La monopolización del patriotismo". *Sociología Política*. 11 vol.

- Tel- Aviv: Universidad de Tel- Aviv
<<http://www.uv.es/garzon/psicologia%20politica/N11-3.pdf>>
- Camps, Victòria. 2014. *El sentido del Civismo*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona. <<http://blogs.acatlan.unam.mx/calidad/files/2014/08/1.-El-Sentido-del-Civismo1.pdf>>
- Carrión, Fernando. 2015. La violencia en Ecuador. Quito: Flacso. Consulta: 6 de febrero. <www.flacso.org.ec/docs/artvioecu.pdf>
- Chartier, Roger. 1994. “‘Cultura popular’: Retorno a un concepto historiográfico”. *Manuscripts*. 12 vol., <<http://ddd.uab.cat/pub/manuscripts/02132397n12/02132397n12p43.pdf>>
- Comic Club de Guayaquil. 2012. *Entrevista a Pedro Gambarrotti*. 17 de abril <<http://comicclubguayaquil.blogspot.com/2012/04/entrevista-pedro-gambarrotti.html>>
- DC Wikia. 2016. *Bizzarro*. Consulta: 03 de febrero. <http://dc.wikia.com/wiki/Bizarro>
- Dragon Ball Wiki. 2015a. *KameHameHa*. Consulta: 30 de septiembre. <<http://es.dragonball.wikia.com/wiki/KameHameHa>>
- Dragon Ball Wiki. 2015b. *Genkidama*. Consulta: 1 de octubre. <<http://es.dragonball.wikia.com/wiki/Genkidama>>
- Dittmer, Jason. 2012. *Captain America and the Nationalist Superhero*. s.l.: Temple University Press. <<https://www.scribd.com/book/248154774/Captain-America-and-the-Nationalist-Superhero-Metaphors-Narratives-and-Geopolitics>>
- “Don Evaristo Corral y Chancleta, el ícono de la sal quiteña”. 2011. PP El Verdadero. (Quito), 23 Noviembre. <<http://www.ppelverdadero.com.ec/mi-quito/item/don-evaristo-corral-y-chancleta-el-icone-de-la-sal-quitena.html>>
- Efemerides. Ec. 2016. *Padre Juan de Velasco*. Consulta: 6 de enero. <http://www.efemerides.ec/1/enero/0102_velasco.htm>
- Escuela Rosa Zarate. 2015. *Biografía de Rosa Zárate*. Consulta: 8 de diciembre. <<http://escuelarosazarate.jimdo.com/historia/qui%C3%A9n-fue-rosa-%C3%A1rate/>>
- Estrada, Eduardo. 2015. *El Escudo de Armas de la República del Ecuador*. Consulta: 12 de diciembre. <http://estrada.bz/escudo_del_ecuador.htm>
- Evolucionarios. Ec. . 2013. “*Revista ¡elé!*”. Consulta: 05 de julio de 2014. <<http://evolucionarios.ec/2013/04/07/revista-ele/>>

- Grupo El Comercio. 2016. "SuperPandilla". Consulta: 01 de marzo <<http://grupoelcomercio.com/index.php/medios-impresos/136-revistas-de-el-comercioB>>
- Gomescásseres Tatiana, Paul Bromberg. 2014. *Civismo: De la buena educación al "orden social urbano"*. Consulta: 8 de noviembre. <http://institutodeestudiosurbanos.info/dmdocuments/cendocieu/2_Investigacion/Investigadores/Gomescasseres_Tatiana/Ineditos/Civismo_Educacion_Orden_Social_Urbano-Bromberg_Paul.pdf>
- Guerrero, María Belén. 2011. *Juan Pueblo: ícono invaluable de la historia de Guayaquil*. Ecuador Times BG. <<http://www.ecuadortimes.net/es/2011/07/23/juan-pueblo-icone-invaluable-de-la-historia-de-guayaquil/>>
- Horton, Rich, edit. 2013. *Superheroes*. s.l.: Prime Books <<https://es.scribd.com/book/197754260/Superheroes>>
- Kautz, Pete. 2004. *Sinawali Mapping: Making Sense of Double Stick Patterns*. s. l.: s. e. <<http://alliancemartialarts.com/sinawalimap.htm>>
- Latinamericanstudies.org. 2016. 'Viveza Criolla' en Argentina. Consulta: 8 de enero. <<http://www.latinamericanstudies.org/argentina/viveza.htm>>
- Lepori, Roberto. 2013. "¿Quién le teme a C. P. Snow en la crítica de ciencia ficción latinoamericana? El enigma del género en el laberinto de una conspiración hermética." *Alambique: Revista académica de ciencia ficción y fantasía*: 1 vol. DOI <<http://dx.doi.org/10.5038/2167-6577.1.1.5>>
- Mitre, Antonio. 1994. "La Parábola Del Espejo: Identidad Y Modernidad En El "facundo" De Domingo F. Sarmiento". *Revista De Crítica Literaria Latinoamericana*. No.39. Centro de Estudios Literarios "Antonio Cornejo Polar"- CELACP. DOI: 10.2307/4530720.
- Morris, Tom. 2001. *Superheroes and Philosophy: Truth, Justice, and the Socratic Way*. s.l.: Open Court. <<https://es.scribd.com/book/249385619/Superheroes-and-Philosophy-Truth-Justice-and-the-Socratic-Way>>
- Neurath, Johannes. 2005. "Máscaras enmascaradas indígenas, mestizos y dioses indígenas mestizos". *Relaciones*. 26 vol., (101). Michoacán: Colegio de Michoacán. <https://www.researchgate.net/profile/Johannes_Neurath/publication/28132219_Mscaras_enmascaradas_Indgenas_mestizos_y_dioses_indgenas_mestizos/links/5446f23a0cf2d62c30505090.pdf>

- Odell, Colin, Michelle Le Blanc. 2014. *Anime*. s.l.: Oldcastle Books. <<https://es.scribd.com/book/248968047/Anime>>
- Onederra, Izibene. s.f. *Análisis de figuras anti heroicas y sus modos de representación en el arte contemporáneo*. s.l.: Academia.edu <https://www.academia.edu/5346757/AN%C3%81LISIS_DE_FIGURAS_ANTIHEROICAS_Y_SUS_MODOS_DE_REPRESENTACI%C3%93N_EN_EL_ARTE_CONTEMPOR%C3%81NEO_Investigadora_Izibene_O%C3%B1ederra_Tutor_Fito_Ram%C3%ADrez-Escudero>
- Quezada Pavón, Antonio. 2013. *Evaristo corral y Chancleta*. Diario el Telégrafo. 26 de diciembre. <<http://www.telegrafo.com.ec/opinion/columnistas/item/evaristo-corral-y-chancleta.html>>
- Retamar, Roberto Fernández. 1989. “Algunos Usos De Civilización Y Barbarie”. *Revista Mexicana De Sociología* 51 vol. México: Instituto de Investigaciones Sociales de la Universidad Nacional Autónoma de México, Universidad Nacional Autónoma de México. Doi: 10.2307/3540757
- Vicepresidencia de la República. 2014. *El cambio de la Matriz Productiva es para todos los ecuatorianos, manifestó Jorge Glas, Vicepresidente de la República*. Quito: Vicepresidencia de la República. <<http://www.vicepresidencia.gob.ec/el-cambio-de-la-matriz-productiva-es-para-todos-los-ecuatorianos-manifesto-jorge-glas-vicepresidente-de-la-republica-2/>>
- Yachay. 2015. *¿Qué es Yachay?*. Consulta: 8 de marzo. <<http://www.yachay.gob.ec/yachay-la-ciudad-del-conocimiento/>>
- Zabala, Juan. 2014. “Historia del Cómic Ecuatoriano” *Diario El telégrafo*. 14 de abril <www.eltelegrafo.com.ec/cultura/carton-piedra/item/historia-del-comic-ecuatoriano.html>

Anexo 1. Primer cómic del Capitán Escudo



Revista ¡elé! Septiembre – octubre de 2006, en Orquera, Katerinne. 2009. *Reseña del Cómic Quiteño*, p. CCXIV

Anexo 2. Tres etapas del *Capitán Escudo*



Tomado de Facebook del *Capitán Escudo*, abril 2015

Anexo 3. Segunda etapa del *Capitán Escudo*



Revista *¡elé!* número 29. Septiembre – Octubre de 2009, página. 1

Anexo 4. Tercer *Capitán Escudo*



Tomado de Facebook del *Capitán Escudo*, diciembre 2014

Anexo 5. 10 años de evolución del *Capitán Escudo*



Tomado de Facebook del *Capitán Escudo*, diciembre 2015

Anexo 6. Inestidura de poderes al *Capitán Escudo*



Revista *¡elé!* número 35. Julio – Agosto de 2010, página. 44

Anexo 7. Identidad parcial del *Capitán Escudo*



Tomado de Facebook del *Capitán Escudo*, abril 2015

Anexo 8. Traje místico del *Capitán Escudo*



Revista *jelé!* número 35. Julio – Agosto de 2010, página. 48

Anexo 9. Cosplay del *Capitán Escudo*



Cosplayer: Ramón Mendoza

Tomado de Facebook del *Capitán Escudo*, julio 2015

Anexo 10. Mundo oculto o subterráneo al que llega el Capitán



Revista ¡elé! número 35. Julio – Agosto de 2010, página. 43

Anexo 11. Evolución del *Kapitán Maligno*



Tomado de Facebook del *Capitán Escudo*, abril 2015

Anexo 12. Algunos de los villanos del *Capitán Escudo*

ALGUNOS VILLANOS					
POLÍTICAS VIOLENCIAS	 <p>CORRUPTUS</p> <p>Tomó por la fuerza la jefatura de la Liga de la Maldad. Los villanos le temen por su combinación de fuerza con inteligencia. Tiene habilidades de científico y maneja las últimas tecnologías para robar información de laboratorios, empresas y gobiernos</p>	 <p>DOC MAGOGO</p> <p>Participa en todas las campañas electorales, a fin de llegar al poder y adueñarse del Ecuador. Luego de militar en casi todos los partidos, decidió formar su propia lista 30825 de la cual es su único candidato.</p>	 <p>INJUSTICIA</p> <p>Corruptus le robó el poder de la Liga de la Maldad, así como la pesa de su balanza. Cuando recobró su pesa, recuperó su poder y esplendor, siendo una terrible amenaza para el Ecuador</p>		
	 <p>CHICO COIMA</p> <p>Incita a la gente a caer en delitos por grandes o pequeñas sumas de dinero. Es uno de los colaboradores predilectos de Corruptus por su astucia y picardía.</p>	 <p>CHULKERA</p> <p>Tras la apariencia de una dulce anciana que presta dinero se esconde este ser que infunde temor a quienes le deben. Impone intereses altísimos, adueñándose de casas, carros y utensilios de trabajo de sus víctimas.</p>	 <p>COYOTERO</p> <p>Obtiene dinero enviando personas al exterior de manera ilegal y en las peores condiciones. Vende visas, falsifica pasaportes, arma viajes en buques de carga.</p>	 <p>DON MAÑA</p> <p>Esconde productos de primera necesidad y desabastece el mercado. Trabaja con Sobreprecio pero su meta es formar una legión de comerciantes corruptos que trabajen para él.</p>	
	 <p>SOBREPRECIO</p> <p>Busca generar dinero pues se alimenta de él. Su apetito es tan voraz que se afirma que en 1999, invadió al Banco Central y devoró al Sucre.</p>	 <p>VIOLENTOR</p> <p>Es el miembro más agresivo de la Liga de la Maldad y la peor amenaza para Corruptus. Siendo jefe de una banda de sicarios.</p>	 <p>KONG-ZUMO</p> <p>Es un comprador compulsivo que compra y revende todo. Tiene habilidades hipnóticas para lograr que sus víctimas consuman.</p>	 <p>KAPTADOR</p> <p>Llegado de tierras lejanas se aprovecha de la gente usando sus poderes hipnóticos para despertar el deseo de ganar dinero fácil.</p>	
ECONÓMICAS VIOLENCIAS					

Elaborado por: María Belén Garcés

ALGUNOS VILLANOS

VIOLENCIAS



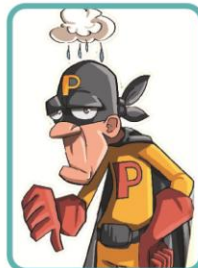
IMPUNTUALMAN

Desespera a sus víctimas, y causa pérdidas de tiempo y dinero. No se sabe cómo ha obtenido tanto poder, pero gran parte de la población ecuatoriana ha caído bajo su dominio.



BARONESA PEREZZA

Haría mucho mal sino fuera porque es floja y descuidada. Contrató a Impuntualman para que le ayude a cumplir los planes que se le ocurren en sueños.



PESIMISTA

Provoca desánimo, apatía, pérdida de entusiasmo, fuerza, falta de voluntad y ganas de vivir, debido a sus comentarios malos y desmotivadores.



SUXIO

Mezcla de ser humano y chanco, es el ser más repugnante del planeta. Busca expandir sus gérmenes, malos hábitos y pestilencia para generar una crisis sanitaria que destruya el país.



BARRA BRAVA

Fanático enfermizo del fútbol. Recluta jóvenes hinchas y los convence de que los seguidores de otros equipos son sus enemigos.



Fast Futt

Busca desinformar y dañar los hábitos alimenticios de los ecuatorianos. Quiere volverse millonario con su cadena de comida transgénica, llena de azúcar y grasas dañinas.



MACHO-MAN

Deambula por las calles del país causando accidentes y corazones azules. No tiene licencia, se ríe de las señales y leyes de tránsito.



VAN-DALO

Era un buen herrero, pero ahora vaga por el país haciendo robos nocturnos y creando armas para la Liga de la Maldad con materiales sacados de bienes públicos.



VIRTUALIZER

Jefe de una legión cibernetica, que usa recursos tecnológicos para sembrar causar adicciones. Domina la voluntad y hace que las personas se alejen de la realidad.



VICHE Y PAPO

Gemelos regionalistas que siembran la discordia entre ciudades y provincias del Ecuador para beneficiarse de las disputas.



KRONISTA AMARILLISTA

Un personaje cibernetico mezcla de máquina y ser humano, que busca noticias frescas para tratarlas de modo sensacionalista y amarillista.



CLAXON

Un ser bullicioso, que ejerce dominación con el ruido de bocinas, pitos, cometas, parlantes, y altavoces de alta tecnología.

Elaborado por: María Belén Garcés

ALGUNOS VILLANOS

AMBIENTALES VIOLENCIAS



Contamineitor

Máximo destructor del ambiente, es un enemigo del aire puro y de la capa de ozono, tiene poderes tóxicos y venenosos y tiene un plan para ser el próximo líder de la Liga de la Maldad.



Derrochador

Busca que el mundo colapse en contaminación, desperdicio de energía y prácticas antiecológicas. "Usar y abusar...malgastar y derrochar! es su lema.



Deforestador

Odia la naturaleza y los paisajes, por lo que detesta vivir en un país con tanta biodiversidad, soñando con destruir los parques nacionales y las reservas naturales.



Depredadora

Hermosa y seductora, ha amasado una gran fortuna con el tráfico ilegal de animales. Es despiadada y cruel con los animales que los convierte en joyería, vestimenta, adornos o platos exóticos.

KAPITÁN MALIGNO



Kapitán Maligno

Fue creado por Corruptus a partir de todos los poderes de la Liga de la Maldad, en un experimento que parecía perfecto. De apariencia semejante al Capitán Escudo se hizo pasar por él, y confundió al país realizando fechorías y maldades. Tiene súper poderes y una gran capacidad para el mal, siendo un "Frankenstein" hábil y ágil.

Elaborado por: María Belén Garcés

Anexo 13. Representación de la multiculturalidad en el *Capitán Escudo*

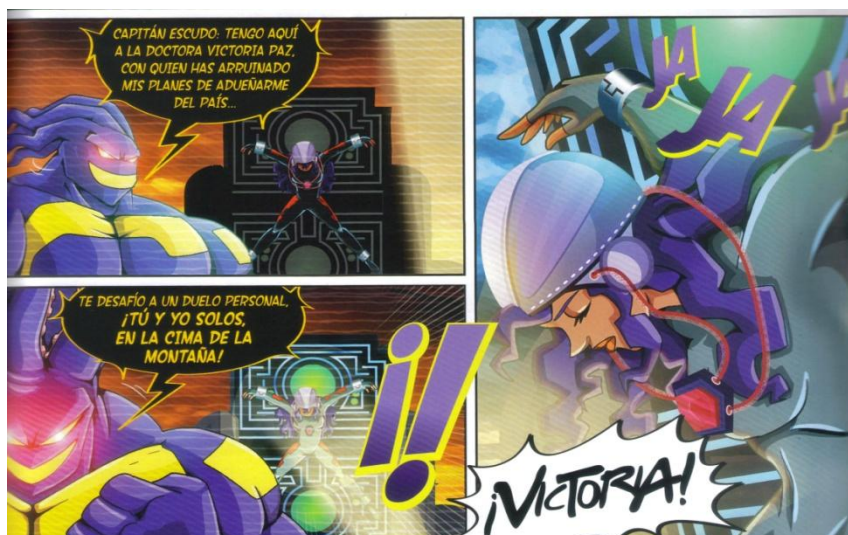


Revista *¡elé!* número 50. Diciembre 2012 - Enero 2013, página. 24

Anexo 14. *Capitán Escudo* salvando a Victoria Paz



Revista *¡elé!* número 62. Diciembre 2014 – Enero 2015, página. 15



Revista *¡elé!* número 64. Abril – Mayo 2015, página. 9

Quito, 19 de abril de 2016

Señores

UNIVERSIDAD ANDINA SIMÓN BOLÍVAR.

Presente.-

El suscrito, Alejandro Bustos Neira, por los derechos que represento en mi calidad de Gerente General de ZONACUARIO, COMUNICACIÓN CON RESPONSABILIDAD SOCIAL CÍA. LTDA., empresa editora de la **revista ¡elé!** y titular exclusiva de los derechos de propiedad sobre las marcas y derechos de autor **¡elé!**, **Capitán Escudo** y **Liga de la Maldad**, AUTORIZO EXPRESAMENTE a la señorita María Belén Garcés Custode, portadora de la cédula de ciudadanía número 171598927-1, estudiante del Programa de Maestría en Estudios de la Cultura, Mención en Comunicación, de la Universidad Andina Simón Bolívar, a utilizar las imágenes adjuntas, para su proyecto de tesis titulado **"El Capitán Escudo: La lucha de los símbolos patrios contra los antivalores nacionales"**.

La autorización se limita a un destino académicos, con la debida referencia a la fuente y derechos reservados, quedando expresamente prohibida su utilización con fines de lucro, así como cualquier aplicación distinta a la finalidad con la cual fueron creadas o que atente contra la reputación de Zonacuario y la revista ¡elé!

Atentamente,


Alejandro Bustos Neira
CC. 171225026-3



Julio Zaldumbide N24-764
y pasaje Miravalle, esquina,
sector La Floresta, Quito.
PBX: (02) 381 4340
252 3464 / 099 828 1028